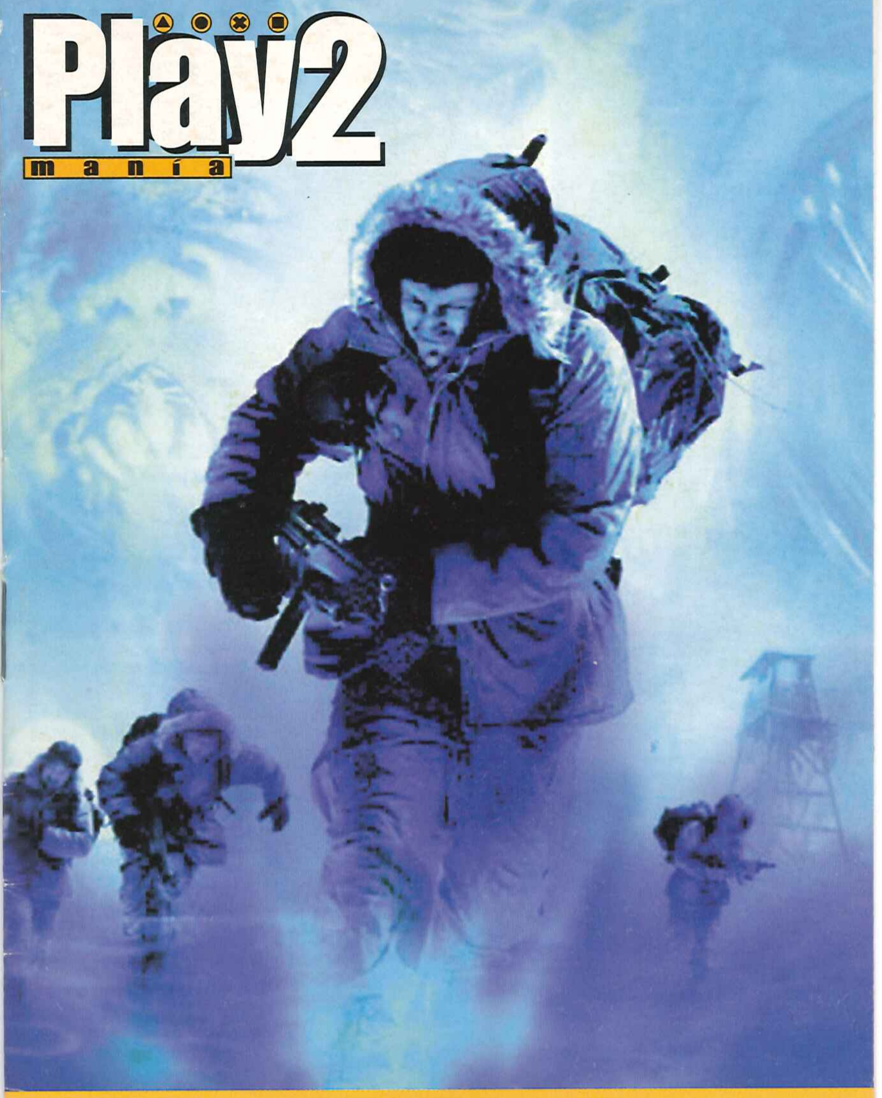
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº12



The Thing

Armas • Enemigos • Puzzles • Estrategias • Compañeros

Te enfrentas a criaturas alienígenas capaces de infectar a cualquiera y asumir su aspecto. Son sangrientos, salvajes, aliens camuflados más peligrosos que zombis y dinosaurios juntos. Eso sí, para enfrentarte a esta aventura no vas a estar solo, como de costumbre. Esta vez tendrás un equipo en quien apoyarte, aunque no siempre podrás confiar en él. De todos modos, no tienes otra alternativa... estás en medio de la nada helada y sobrevivir se presenta una tarea agotadora. ¿Quieres que te echemos una mano?

CONSIDERACIONES INICIALES



A pesar de que *The Thing* se encasilla dentro de los "Survival Horror", su novedosa mecánica ofrece posibilidades que hasta ahora no habíamos podido experimentar. Por ello, y habiéndonoslo jugado de cabo a rabo, te ofrecemos unos consejos que harán tu "supervivencia" más llevadera:

- **Cuida a tus hombres.** Tu equipo será tu seguro de vida. Revisa sus barras de salud y miedo con frecuencia, sobre todo durante y después de un combate.
- **Raciona los botiquines (1).** No tiene sentido que uses botiquines para curarte si tienes un médico en tu equipo. De igual forma, úsalos para curar a tus compañeros sólo cuando estén en grave peligro.
- **Recarga a menudo.** Procura llevar el arma a punto antes de cualquier pelea. Quedarte sin balas en el cargador frente a un caminante puede resultar letal.
- **No seas tacaño (2).** Reparte tus armas entre tus compañeros y verás que pueden ser de enorme ayuda frente a grupos de "cosas".
- **Cuidado con las armas.** El lanzagranadas, lanzallamas y las granadas pueden resultar más dañinas que los propios enemigos si no las usas con cuidado, en especial en zonas estrechas.
- **Raciona la munición.** Ten en cuenta que hay armas que tienen un serio problema de abastecimiento, por lo que deberás racionar su uso.
- **Vigila a tus compañeros.** Cualquier miembro de tu equipo puede estar infectado, por lo que no debes perder de vista su comportamiento. Si no disparan contra bichos o realizan acciones un tanto extrañas, sospecha.







- **Las carnicerías asustan.** Algunos miembros de tu equipo pueden ser bastante sensibles a la mera visión de sangre o cuerpos mutilados, entrando rápidamente en un estado de shock. Si esto ocurre, aléjalos de la sangre o inyéctales adrenalina.
- **Mantén la confianza.** Si realizas acciones extrañas, disparas contra un compañero, o le quitas el arma, el nivel de confianza de tu equipo descenderá. Para elevarla, cúrales, dales un arma mejor o acaba con sus enemigos.
- **Destroza las cajas (3).** Dentro es posible que halles botiquines o munición, aunque también alguna desagradable sorpresa.
- **Cuidado con el frío.** Cuando salgas al exterior, tu cuerpo y el de tus compañeros comenzarán a sufrir las inclemencias de las bajas temperaturas. No olvides "coger" calor de vez en cuando en el interior de los edificios.
- **Da cobertura al ingeniero (4).** Cada vez que se ponga a reparar un panel, sitúate cerca de él y estate preparado, ya que algunos enemigos tienen la mala costumbre de aparecer en estos inoportunos momentos.
- **Acaba con todos los enemigos.** Éste no es un juego en el que puedas esquivar a un enemigo y olvidarte de él. Por tu bien, acaba con todas las amenazas o te darán más de un disgusto.

CONOCE A TU EQUIPO

A lo largo de esta particular pesadilla encontrarás a muchos personajes que te prestarán sus servicios (al menos durante un rato) y que pueden encasillarse en tres categorías diferentes. Aunque lo más recomendable es que experimentes por ti mismo (y leas las instrucciones), aquí te damos algunas pistas sobre las cualidades de estos imprescindibles personajes.

MÉDICO: uno de esos tipos que siempre querrás tener cerca. Será el encargado de velar por la salud del equipo, repartiendo botiquines a diestro y siniestro cada vez que vea que alguien ha sido herido. Sólo tienes que acercarte a él y automáticamente realizará su trabajo. Sin embargo, no se puede curar a si mismo, por lo que no debes perder de vista su barra de salud y, si está en las últimas, acércate a él y usa un botiquín. Para que su "existencia" no se vea comprometida a cada minuto, procura alejarlo de las zonas conflictivas. Por ejemplo, si oyes los pasos de un caminante, indícale que se quede rezagado y avanza tú con el resto del equipo. Esto no quiere decir que no pueda echar una mano, así que harías bien en darle una pistola o incluso una MP5. También debes tener en cuenta que, paradójicamente, son los personajes más sensibles a la visión de sangre o cuerpos descuartizados, por lo que debes mantenerlo alejado de las carnicerías o mantenerlo tranquilo a base de inyecciones de adrenalina.

INGENIERO: se trata de un personaje imprescindible para superar gran parte de las misiones, ya que puede reparar los paneles de energía que pondrán en funcionamiento puertas, radios, grabadoras... Por eso, presta mucha atención a su estado de salud si no tienes a un médico cerca, y protégelo en las batallas, aunque se trata de un excelente combatiente. Si tienes una MP5 o una escopeta de sobra, no dudes en dársela y notarás una gran mejoría en las oportunidades de salir victorioso de los enfrentamientos. No olvides que cuando se trata de reparar paneles de cierta complejidad, nuestro amigo quedará completamente a merced de los enemigos, por lo que deberías colocarte cerca de él y proporcionarle cobertura. Respecto a su sensibilidad ante la sangre, puede que no sea tan miedoso como los médicos, pero tampoco lo pierdas de vista cuando entres en una sala que parezca un matadero.

SOLDADO: cuando te encuentres a uno de estos tipos, procura que te dure, ya que no encontrarás muchos. Es la clase de compañero que a todos nos gusta tener al lado cuando las cosas se ponen serias. Su habilidad con las armas es sorprendente y usa de forma eficiente cualquier tipo de armamento, por lo que dale algo contundente (como una escopeta) y abundante munición. Aún así, y tal y como ya te hemos recomendado, abstente de entregarle un lanzallamas o un lanzagranadas, ya que puede llegar a ocasionar más daño en tu equipo que los propios enemigos. Sin embargo, su afán por ayudar en el combate puede acarrearle graves problemas de salud, por lo que debes vigilar que el médico haga bien su trabajo, o curarle tú mismo. Afortunadamente, este tipo de personaje es casi tan invulnerable a la visión de sangre como tú, aunque tampoco harías mal en echar un vistazo a su estado de "miedo" cada vez que te adentres en una de las típicas salas-carnicerías existentes por toda la aventura.


Ingeniero


Médico


Soldado

■ 01 PUESTO AVANZADO

Nada más aterrizar en mitad de la ventisca, busca en los alrededores y encontrarás medio ocultas en la nieve una ametralladora (**MP5**), **munición** y algunas **bengalas**. Luego entra con tu equipo al complejo que tienes delante, antes de que el frío empiece a hacer mella en ti.

Pasa a la habitación de la izquierda y atiende a las presentaciones de tus compañeros. Luego acércate a la puerta que hay en el otro extremo de la habitación y presta atención a cómo se arreglan estos **paneles** básicos. No molestes para algo tan fácil a tu ingeniero y repáralo tú mismo para luego entrar por esa puerta. **Una pequeña carga-trampa hará explosión** y tendrás la oportunidad de comprobar lo bueno que es el médico de tu equipo (sólo acércate a él) **(1)**. Luego recoge, de encima de la mesa que acabas de descubrir una **pistola** y **munición** variada. **Dale la pistola y su correspondiente munición a tu médico** y observa como su confianza en ti crece un poco más.

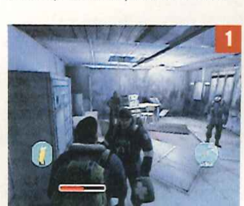
Sal ahora de la sala al pasillo, indicando a tu equipo que te siga. Una repentina explosión barrerá todos los obstáculos que hay en tu camino para que puedas avanzar hasta el fondo. Gira al final a la izquierda y saldrás de nuevo a la ventisca. A tu derecha hay una puerta que aún está cerrada, así que busca cerca de ti unos **postes de señalización** y síguelos. Pasarás delante de un **helicóptero accidentado**; sigue hasta que encuentres una rampa que desciende a una hondonada excavada en el suelo **(2)**. Baja y verás, a la izquierda de la rampa, mirando hacia ella, una caseta. Entra en ella y dentro hallarás un **magnetófono** con una escalofriante grabación. Sal y ve hacia el rincón que hay justo a tu derecha donde encontrarás unas **bengalas** más. Ahora recoge la **munición** para pistola que hay en las estanterías de la zona central y luego entra en el túnel que hay a su derecha. Al fondo del todo encontrarás un útil **extintor**.

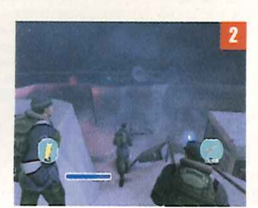
Sal y busca en el lado derecho un nuevo túnel que lleva esta vez hasta el **OVNI** que ha debido traer los problemas hasta aquí. Tras la corta conversación, coge de encima de la mesa la **llave de la enfermería (3)** y dirígete hacia ella después (la puerta cerrada que viste antes).

En la pared de la izquierda encontrarás el panel de fusibles que dan luz a esta sala. Lee cómo se ordena al ingeniero que lo arregle y hazlo. Ya con luz, coge junto a una camilla una **inyección de adrenalina**. Luego ve hasta el fondo y descubrirás un **cadáver mutilado**. Es muy posible que tu sensible amigo **el médico, empiece a ponerse** nervioso **(4)**. Haz que te siga sólo él y **sácalo de ahí** antes de que pierda la cabeza (llévalo a la sala de radio que visitaste en primer lugar).

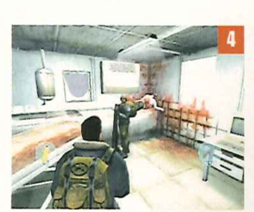
Regresa a la enfermería y usa el ordenador que hay junto al cadáver destrozado, para obtener una **clave de acceso**. Tras hacerte con todos los **documentos** que hay dispersos por la sala, dirígete a la puerta que hay junto al generador de energía. Introduce la clave mediante el panel numérico de la derecha y la puerta se abrirá. Entra en la pequeña estancia, coge de la pared los 3 **botiquines** y luego **arregla la caja de fusibles** que hay al lado de la otra puerta. Esto te permitirá acceder a la pequeñísima habitación de tu izquierda, donde encontrarás la primera **grabadora** con la que podrás salvar partida **(5)**.

Haz, si quieres, que tu soldado e ingeniero te sigan y sal al exterior por la puerta de la derecha de la grabadora. **Sigue los postes de señalización** y llegarás hasta una **pequeña cabaña** en ruinas, donde darás con un nuevo cadáver. Tras la comunicación con tu superior, se actualizará la lista de objetivos de tu misión.

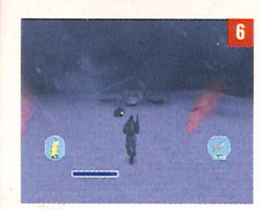




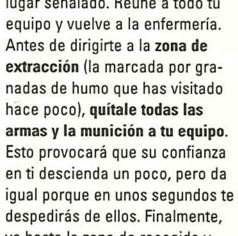












Sal de ahí y sigue la otra hilera de postes luminosos hasta una zona señalizada por **granadas de humo rojo**. Justo al lado verás la caja que contiene las **cargas de C4**, junto a un helicóptero **(6)**. Cógelas y regresa a la enfermería, donde verás una **indicación rojiza** en el generador de corriente: el lugar donde debes colocar la primera de las cargas **(7)**.

Sigue retrocediendo hasta la sala de radio y coloca la segunda y **última carga explosiva** en el lugar señalado. Reúne a todo tu equipo y vuelve a la enfermería. Antes de dirigirte a la **zona de extracción** (la marcada por granadas de humo que has visitado hace poco), **quítale todas las armas y la munición a tu equipo**. Esto provocará que su confianza en ti descienda un poco, pero da igual porque en unos segundos te despedirás de ellos. Finalmente, ve hasta la zona de recogida y observa la escena.

■ 02 PUESTO NORUEGO

Camina de frente hasta que veas un edificio. Descubrirás que el camino que tienes delante está bloqueado por unos **cables de alta tensión**, así que no podrás continuar por ahí. Corre hacia la derecha y entra por la primera puerta que veas. Una **bengala encendida** en un rincón te indicará que hay alguien cerca. Sigue caminando hacia el interior por el pasillo (olvida la puerta azulada de la derecha, necesitas la llave) hasta que encuentres el **panel de suministro de energía**. Repáralo y pasa por la puerta que se ha abierto a tu derecha **(1)**.

Tras comprobar que "algo" te vigila, entra en la amplia estancia y **darás con uno de tus colegas,** bastante malherido. Acércate a él y usa un botiquín para curarlo. Una vez recuperado, **conseguirás que se una a ti si le entregas una MP5**. Ganada su confianza, examina toda la sala y encontrarás un **botiquín**, una **lámpara** y un **extintor** en unas estanterías y algo de **munición** para la MP5 en una mesa. En una de las columnas de la sala está la **caja de empalme del laboratorio**, bastante averiada. Haz que tu nuevo ingeniero la repare **(2)** y luego usa la **grabadora** y el ordenador que hay a la izquierda de la columna.

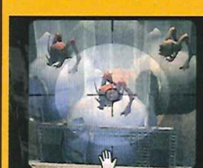
También encontrarás el control remoto de la cámara de vigilancia de la habitación contigua. Actívala y enfócala hacia el panel ⇢



↘ COSAS Y SOLDADOS

Durante tu camino te verás amenazado por una gran cantidad de enemigos deseosos de acabar contigo. No hay una gran diferencia entre ellos, pero debes saber cómo atacan y cuál es la mejor forma de eliminarlos. Lee y toma nota.

SALTARINES: la primera manifestación de La Cosa que te encontrarás y la más abundante. Su diminuto tamaño hace que sean difíciles de alcanzar, aunque tienen poco aguante. No te van a poner en muchos apuros, pero evita que te rodeen y se acerquen demasiado, ya que si se pegan a ti resultará difícil encañonarles. Existe una variedad, que aquí llamamos escupidores, que expulsan un líquido pegajoso que ralentizará tus movimientos durante unos segundos. Pueden aparecer casi en cualquier sitio, pero presta especial atención a los cadáveres en el suelo y a los conductos de ventilación. Para acabar con ellos, puedes usar casi cualquier arma, incluida la pistola.





CAMINANTES: estas enormes criaturas se harán más numerosas al final del juego y te crearán más problemas de los que crees. Los hay de dos tipos, pero se comportan básicamente igual, diferenciándose solamente en su rapidez y resistencia. Unos incluso expulsan por su abdomen un saltarín escupidor. Para eliminarlos, usa la escopeta o la MP5 hasta que el punto de mira se ponga rojo y luego utiliza ráfagas del lanzallamas. Evita a toda costa que te rodeen o arrinconen, ya que sus golpes son realmente dañinos. Podrás evitarlo si creas paredes de fuego a tu alrededor. Pueden aparecer casi en cualquier sitio, pero los detectarás a distancia gracias a sus rugidos y pesado caminar. Por cierto, los humanos transformados en Cosa se comportan como estas criaturas.



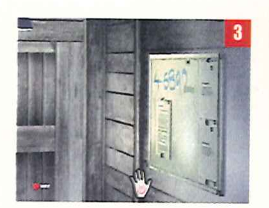
de anuncios que hay en una de las paredes, para descubrir, con el zoom, una **clave de acceso** que necesitarás pronto **(3)**.

Antes de usar la clave, ve al otro extremo de la sala y dispara a los dos **barriles con líquido inflamable** que hay junto a la pared. La explosión abrirá un boquete y podrás llegar hasta una **sala oculta**. Espera a que el fuego del suelo se extinga (o usa el extintor) y recoge de la estantería que hay al fondo un **mini-soplete** con algo de **munición** y tres **cargadores** de MP5 **(4)**. Haz que Carter (tu ingeniero) te acompañe y sal al exterior por el mismo camino que usaste para llegar hasta aquí.

Frente a ti verás unos postes luminosos que llevan a una zona hundida en el terreno. **Baja por la rampa** y corre hasta que encuentres un nuevo cadáver. A sus pies podrás encontrar una **MP5**, **munición** para las ametralladoras y las pistolas y algún **botiquín**. Regresa al laboratorio y, ahora sí, pasa por la puerta con panel numérico (ya tienes la clave) que hay a la derecha de la caja de empalme.

En el interior darás con otro de tus compañeros, Cruz. Tras la charla, **entrégale una pistola y algo de munición** y luego acércate al cadáver que hay en un rincón. Coge la **llave** que lleva encima y luego ve a la esquina del otro lado de la sala para dar con el **control de corriente de la rejilla** que viste al inicio del nivel. Haz que tu ingeniero la repare y verás que los cables que bloqueaban la rejilla pierden tensión. **Da media vuelta y haz que tus hombres te sigan.** Cuando vayas a salir del laboratorio, se te echarán encima unos bichos que son pequeñas manifestaciones de La Cosa y que a partir de ahora llamaremos, con imaginación, "**saltarines**" **(5)**. Acaba con ellos a distancia con la ayuda de tus hombres y avanza con cautela.

Con la llave en tu poder, podrás abrir la puerta azulada que viste en el pasillo. Dentro hallarás tres **cargadores** para la pistola, tres **botiquines** y, dentro de una taquilla, algunas **granadas**. Sal de nuevo al pasillo y continúa hacia el exterior, acabando con todas las criaturas que te salgan al paso. Tu destino final es la rejilla electrificada que encontraste al principio del nivel **(6)** y que ahora no representa ningún peligro.









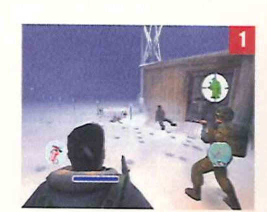


■ 03 PUESTO NORUEGO SUR

Camina unos metros hasta que veas una hilera de **postes de señalización**. Síguelos hasta llegar a una **pequeña caseta con una enorme antena** a su lado. Cuando entres, se te echarán encima algunos **saltarines**, tanto desde el exterior como desde algunas cajas que hay amontonadas en la caseta **(1)**. Acaba con ellas y luego coge el **extintor** que hay en el rincón.

Salva la partida y sal para seguir la hilera de postes luminosos que hay frente a la puerta. Llegarás hasta otra pequeña caseta, donde volverás a ser atacado por **saltarines**. Cuando te libres de ellos, **haz que el ingeniero repare el panel** que hay junto a la puerta y entra. Apaga el fuego usando el extintor y recoge las tres **latas de combustible** y un nuevo **soplete** de la caja del rincón. Sal y regresa a la caseta de la antena para seguir las indicaciones de la hilera de postes que hay su derecha.

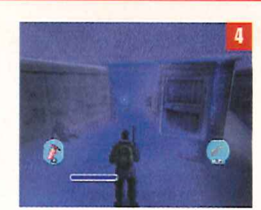
Enseguida darás con otro edificio, esta vez más grande, pero al que no puedes entrar. A la derecha de la puerta verás un montón de cajas apiladas **(2)**. Tras ellas











se encuentra el **panel de control de la entrada**. Para que tu ingeniero llegue hasta él, debes destrozar las cajas a base de disparos (usa la pistola y dispara sólo a las de la base para ahorrar munición). Reparado el panel, entra y camina hasta el fondo.

Darás con un nuevo miembro de tu equipo, Pierce, sólo que, para unirse a ti, quiere que le demuestres que no estás infectado. Deberás encontrar los **test de sangre** que prueben que estás de su lado. Detrás de tu desconfiado amigo, encontrarás dos **latas de combustible** para lanzallamas y, a su izquierda, una **llave**, sobre una mesa. Antes de salir, quizás quieras salvar a partida con la **grabadora** que hay en una estantería.

Sal y dirígete hacia la caseta de la antena, para seguir la hilera de postes que hay tras ella. Pronto verás **un complejo de edificios,** donde serás atacado más de una vez por **saltarines**. Acércate al edificio de la derecha. Cuando alcances la puerta, se echarán sobre ti varios **saltarines**. Acaba con ellos, entra, apaga el fuego con el extintor y coge el **botiquín** que hay sobre la mesa. Sal y entra en el edificio derruido de enfrente **(3)**. Al fondo, dentro de la jaula para perros, verás otro **botiquín** y también algún saltarín.

Recupera algo de calor en el edificio de antes y ve hacia los edificios que hay detrás de la caseta con jaulas. Tras unos metros, darás con una pequeña cabaña con un **panel de acceso** roto. Haz que el ingeniero lo repare mientras le cubres de los bichos y entra **(4)**. Verás tres **cargadores** de pistola y otros tres para MP5, además de dos **bengalas**. Reparte algo de esta munición entre tus dos compañeros y luego sal.

Ve al extremo final del complejo y darás con una cabaña de mayor tamaño y sin techo. Abre la puerta con la llave de antes y entra. En una maleta que hay al fondo encontrarás los tres **test de sangre** que necesitas, además de la compañía de no pocos **saltarines**. Procura acabar con ellos rápidamente **(5)** (vigila tu salud y la de tus compañeros) y luego regresa a la cabaña, donde se encuentra el desconfiado Pierce.

Una escena te mostrará que no todo es lo que parece, así que prepara el arma. **Debes disparar a "Carter" y "Cruz" (6)** hasta que el punto de mira se vuelva rojo, para luego achicharrarlos con los lanzallamas (deja a Pierce que haga su trabajo y reserva tu combustible). Antes de salir, quítale a tu compañero su lanzallamas y equípale con una pistola.



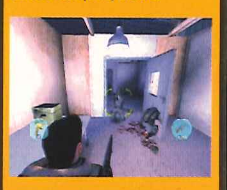


PERROS-COSA: a pesar de que su aspecto es diferente al de los caminantes bípedos, su forma de actuar es exactamente igual. Incluso, debes usar la misma táctica contra ellos que la utilizada con su primos de especie.



TENTÁCULOS Y SURTIDORES: los primeros son apéndices carnosos, bastante escasos, que aparecerán pegados a la pared y que eliminarás con un par de disparos.
Los surtidores son bolsas de carne que verás en algunos rincones y que no dejarán de "parir" saltarines hasta que las acribilles o achicharres. Dos tipos de amenazas poco frecuentes y que no te pondrán en grandes apuros.

SOLDADOS: Sólo aparecerán en la segunda mitad del juego. Pueden ir equipados con pistolas, MP5, escopetas, lanzallamas y rifles de francotirador. Dependiendo del arma, deberás aplicar una táctica, aunque con todos, cuanto más alejado estés de ellos, mejor. Se mueven con cierta velocidad, pero son vulnerables a tus disparos, por lo que rara vez te crearán problemas. Lo mejor contra ellos: la escopeta y la MP5.



BOMBAS LAPAS Y AMETRALLADORAS CENTINELA: estos dos artefactos pueden resultar fatales si no estás alerta. Las primeras son unas trampas explosivas que estallarán cuando pases junto a ellas. Suelen estar colocadas en escaleras y pasillos estrechos, pero una vez detectadas, bastará un disparo para hacerlas estallar sin peligro.
Las ametralladoras en cambio son bastante más resistentes, y necesitarás gran cantidad de disparos para hacerlas estallar. Procura situarte fuera de su alcance, o a cubierto tras una esquina, y dispara apuntando en primera persona o usa granadas. Si hay barriles explosivos cerca, hazlos estallar para que se la lleven por delante.

04 CENTRO NORUEGO DE INVESTIGACIÓN

Tras el "accidentado" encuentro con tu compañero, empieza a desvalijar las cajas de **munición** que hay a tu alrededor. Hay suficientes cargadores de MP5 como para que tanto tú como Pierce vayáis casi al completo, así que reparte sin miedo.

Sal de la torreta al exterior y, nada más bajar las escaleras, gira a tu derecha para dar con la fila de **postes luminosos** que llevan al complejo de edificios. Enseguida verás que la puerta de acceso está sin corriente y que deberás **arreglar el panel** de la izquierda. Antes de hacerlo, equípate con la pistola y **dispara un par de veces al conducto** de aire que hay en la esquina superior izquierda de la fachada, ya que así podrás evitar que salgan de ahí varios **saltarines** (1). Ahora sí, haz que Pierce arregle el panel y entra al interior de la instalación. Deja a tu compañero en el "hall" y sal al exterior para rodear el edificio hacia la izquierda (con la puerta a tu espalda). Darás con un torso humano sobre la fría nieve que esconde un **botiquín**. Cógelo y regresa junto a Pierce.

Cruza la puerta que tienes delante y estarás en la sala de recreo. Aquí serás atacado por varias oleadas de **saltarines**, incluidos dos que saldrán del cadáver que hay al pie de la mesa de billar, aunque ninguno te pondrá en serios apuros. Aprovechamos ahora para advertirte que **Pierce es un tipo al que no le gusta mucho la sangre**, por lo que la mera visión de un cadáver puede ponerle muy nervioso. Vigílale de cerca (más aún a los médicos, a partir de ahora) (2).

Continúa de frente y cuando puedas gira a la izquierda para ir hasta el fondo del pasillo que hay ante ti. Encontrarás un nuevo cadáver y, junto a él, una caja de **cargadores** para las MP5. Una vez reabastecido, da media vuelta y sal de la sala de recreo por el extremo más alejado de la mesa de billar. Sobre unos bidones explosivos, encontrarás dos **granadas de fuego** y a su derecha un nuevo **panel estropeado**. Haz que tu ingeniero lo arregle para poder acceder a la cafetería que se encuentra a tu derecha.

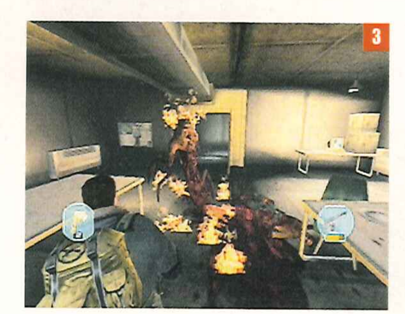
Dentro darás con un nuevo miembro del equipo y que, como otros, recelará al principio de tu presencia en la base. Para obtener su ayuda, deberás acabar con tres de los **caminantes** que hay en la instalación. De hecho, no tendrás que esperar mucho, ya que uno se dirige directo hacia donde te encuentras. Cuando entre en la cafetería, fríelo a balazos hasta que veas que el punto de mira se vuelve de color rojo. A partir de ese momento, todo el plomo que le eches será en vano, ya que sólo será eliminado por el fuego. Equípate en ese instante con el lanzallamas y achichárralo (3). Éste será el método que deberás usar de aquí en adelante con todos los bichos que se levanten del suelo más de dos palmos, así que estate atento.

Antes de aventurarte en busca de esos caminantes que faltan, examina a fondo la estancia y encontrarás varios objetos. Para empezar, junto a la puerta de entrada encontrarás un **ordenador** que te dará información. A su lado hay dos cajas de madera que una vez destruidas te permitirán hacerte con un **táser** (4). Da media vuelta y ve hacia la cocina, eliminando a todos los **saltarines**, y coge un **kit de análisis de sangre**, un **lanzallamas** de dentro de un maletín y **latas de combustible** en la pared, para luego salvar la partida en la **grabadora** que hay casi al lado.







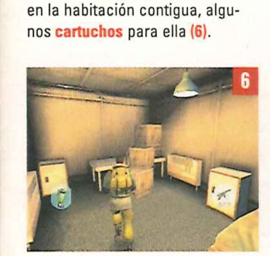




Sal por la puerta por la que llegaste y gira a la derecha para atravesar el agujero que abrió en la pared el caminante que acabas de matar. Acaba con todos los grupos de **saltarines** y sigue caminando, siempre acompañado por Pierce, hasta que des con el segundo de los **caminantes**. Encárgate de él como ya sabes (5) y examina todas las habitaciones detenidamente para dar, sobre una mesa, con un **kit de adrenalina**. Tan sólo unos metros más adelante, te toparás con el tercer y último bicharraco. Tras eliminarlo con facilidad, continúa hasta la habitación del fondo. En una mesa y bajo unas cajas de madera, hallarás un maletín verde con una **escopeta** en su interior y, en la habitación contigua, algunos **cartuchos** para ella (6).

Cuando regreses con Williams (el tipo que está en la cocina), te guiará hasta la sala de radio que permanecía cerrada en la sala de recreo. Coge los **cartuchos** que hay en la caja de la mesa y los **botiquines** que hay en la pared. Salva la partida si quieres y luego haz que Pierce arregle la **caja de fusibles** de la pared (7).

Ya con energía, usa la radio que hay en la mesa y recibirás una "agradable" sorpresa: dos **caminantes** acompañados por varios **saltarines**. Lo mejor es que crees **una pared de fuego** en la puerta de entrada a la sala de radio (para que no se acerquen) y acribilla a tus enemigos desde lejos. Cuando hayas acabado con los **saltarines**, prepárate para recibir a los **caminantes**, ya llenos de plomo, con unas buenas ráfagas de lanzallamas. Cuando despejes la zona, Williams saldrá pitando hacia la cafetería, para salir de la instalación por la puerta de la cocina. Ve tras él y sal al exterior.



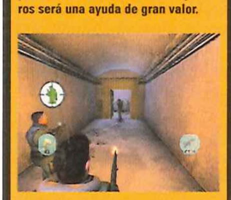


ARMAS

PISTOLA
El arma básica del juego y de las que menos usarás, debido a su escasa potencia. Sólo recomendable ante saltarines solitarios o para dársela a tus compañeros cuando no te sobre una ametralladora o escopeta.



MP5
Esta ligera ametralladora se convertirá casi en la estrella del juego, gracias a su potencia media, pero, sobre todo, por la abundante munición. Es eficaz casi contra todos los enemigos a media distancia, aunque usada para acabar con objetivos a muchos metros, perderás bastante puntería. En manos de tus compañeros será una ayuda de gran valor.



ESCOPETA
La auténtica protagonista en las cortas distancias. Su disparo resulta casi letal contra enemigos cercanos, especialmente con saltarines y soldados, por lo que se convertirá en una de tus favoritas. En su contra está la lentitud a la hora de recargar y su baja candencia de fuego. Eso sí, encontrarás cartuchos con la que alimentarla bastante a menudo.



TÁSER
Un artefacto de escasa utilidad, ya que sólo te servirá para aturdir a los soldados, algo para lo que tendrás que pegarte a ellos. También puedes usarlo para que tus compañeros suelten el arma que llevan en las manos, aunque es posible que se mosqueen un poco...

05 CENTRO MÉDICO NORUEGO

Aparecerás con tus dos hombres en la instalación médica. **Antes de nada deberías equipar a tus compañeros**, sobre todo a Williams. Lo más recomendable es quitarle el lanzallamas y darle una ametralladora junto con algo de munición (tienes una **MP5** en la camilla que hay en la zona central). Recoge su lanzallamas si aún tienes sitio en la mochila y presta atención a lo que te rodea.

Estás en una habitación con 5 puertas: dos llevan al exterior y 3 a distintas salas. Llamaremos **sala A** la que tiene un panel de apertura "decorado" con un brazo humano, **sala B** a la que está justo enfrente y **sala C** a la que está entre la A y la B.

Tu primer destino es la A, así que usa el panel y entra bien armado **(1)**. Abre la siguiente puerta y prepárate para abrir fuego, ya que dentro hay dos **"surtidores"** de saltarines. Lo mejor es que **lances una granada** para acabar con algunos y con los **tentáculos** de las paredes, que hacen bastante daño. Luego entra y acaba con todo lo que quede, usando la vista en primera persona. **Haz que Pierce arregle el panel de la pared** y luego sácalos de ahí rápidamente, ya que la enorme cantidad de sangre los empezará a poner muy nerviosos. Regresa a la habitación principal, **pero cierra las puertas** que dan a la sala A.

Pasa ahora a la B, salva la partida con la grabadora y recoge el **soplete** y las **latas de combustible** que hay por la sala, antes de manipular la radio que hay en el rincón del fondo **(2)**. Cuando por fin lo hagas, una escena te mostrará cómo se os echa encima una oleada de **saltarines** a través de la ventana. Si tomas posiciones con tus compañeros junto a la puerta no tendrás el más mínimo problema en acabar con todos ellos, aunque te llevará un rato. Luego sal de ahí y cierra la puerta.

Antes de entrar a C, puedes mirar por la cristalera para ver lo que te espera dentro: una auténtica manada de esos repugnantes bichitos **(3)**. Coloca a tus hombres frente a la puerta y luego ábrela para lanzar inmediatamente al interior una granada. Esto acabará con buena parte de los **saltarines**, por lo que ya sólo te quedará aguardar a que dejen de aparecer por la ventana que hay en la sala C, algo que tardará un ratito.

Con la zona ya limpia, entra y abastécete a placer (a tus compañeros también), con la enorme cantidad de **munición** que hay por todas partes, los **botiquines** de la pared y una **escopeta (4)**. Aguanta ahí unos instantes y espera a que empiecen a llegar, desde fuera y a través de los ventanales rotos, varias oleadas de **saltarines**. La cantidad de bichos que tendrás que abatir será enorme, pero apoyado por tus dos compañeros y con la cantidad de munición y botiquines que hay en la sala no será muy difícil **(5)**.

Cuando veas que la embestida remite, ve hacia la puerta de la sala A y ábrela, ya que allí te esperan una buena cantidad de **saltarines**. Repliégate hacia la sala C y repite el mismo método defensivo. Cuando los elimines a todos, entrarán en el recinto, por la puerta del fondo, dos criaturas **parecidas a los caminantes**, aunque algo más resistentes al fuego. **Crea una barrera de fuego** en la entrada de la sala C y llénalos de plomo desde esa posición segura **(6)**. Luego, espéralos dentro hasta que se extingan las llamas y achicharralos, siempre con cuidado de no alcanzar a tus compañeros. Cuando todo acabe, **haz que el médico os cure** a ti y a Pierce y proseguid.

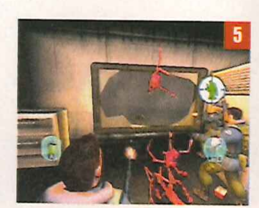
Sal al exterior por la puerta destrozada. Tras ver la secuencia en la que un hombre corre en mitad de la tormenta, baja las escaleras y gira a la derecha. Enseguida, verás a una pobre **víctima infectada** por La Cosa que no tendrás más remedio que ametrallar y freír. Sigue por ese lado y verás a tu derecha una pequeña habitación separada del resto del complejo y donde encontrarás unos **sopletes** y unas **latas de combustible**. Finalmente, da media vuelta y **sigue los postes luminosos** que hay frente al complejo médico.













06 ESTACIÓN METEOROLÓGICA

Camina siguiendo los **postes luminosos** hasta que veas a lo lejos al tipo que perseguías entrar en un edificio. Sigue adelante y verás **dos grandes edificaciones**, una a la izquierda y otra a la derecha. Busca cerca de la alambrada que hay a unos metros, una **pistola**, un **cargador** y un **botiquín**, junto a un cadáver.

Ve ahora hacia el edificio de la derecha usando las escaleras del exterior. Acaba con los 3 **saltarines** que verás y gira a la derecha hacia la siguiente habitación. En este momento es posible que **uno de tus dos compañeros se transforme** en una horrible criatura (probablemente el médico) **(1)**. Acaba con él y recoge su arma y la munición. Al fondo encontrarás un par de **bengalas** y a la izquierda, en otra habitación, unas escaleras. Acaba con los **saltarines** que bajarán por ella y hazte con la caja de **cargadores** de MP5 que hay su derecha. Dile a tu compañero que espere ahí y sube las escaleras hasta el tejado.

Ve hacia la derecha y verás una trampilla en el suelo. De ella saldrá un **saltarín**, elimínalo y déjate caer por el agujero. Acaba con los tres bichos y busca otra trampilla a tu derecha. Antes de lanzarte, **arroja una granada para despejar la zona**. Hasta que no oigas y veas que se produce una gran explosión, no bajes, ya que te toparás con bastante resistencia. Espera a que las llamas de la planta inferior se extingan y luego baja, eliminando todos los bichos que puedan haber sobrevivido.

En el fondo de la sala hallarás una caja con la **llave de la torre** de observación **(2)**. Sal al exterior y regresa junto a tu compañero. Vuelve a la ventisca y verás a un tipo entrando en la torre de tu derecha. Antes de entrar, busca →



LANZALLAMAS
Un amigo imprescindible a lo largo de toda la aventura, ya que lo usarás para acabar con todas las manifestaciones de la cosa que sobrepasen a los saltarines. Extremadamente dañino contra cualquier tipo de soldado también, aunque por culpa de su escaso alcance resulta bastante arriesgado el usarlo contra estos tipos. Ten mucho cuidado al utilizarlo en zonas estrechas o te llevarás por delante también a tu equipo. Por cierto, no te preocupes por el combustible, abunda lo suficiente como para no echarlo de menos.



LANZAGRANADAS
Letal contra casi todo, incluidos tú y tus hombres. Debes usarlo sólo en zonas abiertas y contra enemigos que estén a media distancia, ya que si la explosión se produce demasiado cerca de ti, te llevarás un gran disgusto. Eso sí, contra grupos de soldados o saltarines, produce auténticos estragos. Lamentablemente, no encontrarás muchos lanzagranadas a lo largo de la aventura, así que úsalo con moderación.



RIFLE DE FRANCOTIRADOR
Como puedes imaginar, lo mejor que puedes usar contra enemigos a larga distancia, gracias a su mirilla telescópica. Eso sí, limítate a disparar contra soldados (en la cabeza siempre), ya que contra otro tipo de criaturas no resulta eficaz. Hay zonas, especialmente al final de la aventura, en las que resultará imprescindible, por lo que debes vigilar su munición y racionar su uso.









en la parte de atrás un cadáver con un **lanzallamas** y **combustible**, acompañado por **saltarines**.

Ya dentro de la torre de observación, acaba con los bichos que veas y recoge de las taquillas un **botiquín**, un **kit de análisis** y un **cargador** de MP5 **(3)**. Continúa hasta el fondo y, sobre una mesa, verás una **grabadora**. Sigue por el único camino y puede que te veas sorprendido por la **transformación de tu compañero**. Acaba con él y coge su arma y munición.

Ve hasta el final del pasillo, a la cocina, eliminando a un par de saltarines y sin subir las escaleras. Nada más entrar, corre hacia la izquierda, junto al frigorífico, porque **se iniciará un fuego** que puede freírte **(4)**. Espera a que el sistema de incendios haga su trabajo y coge la **llave del tejado** de un bidón, justo a tu lado.

También podrás hacerte con **cartuchos** de escopeta, **cargadores** de MP5 y **balas** para el rifle de francotirador de las cajas.

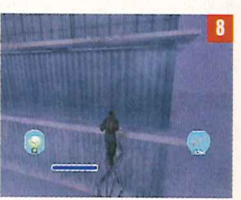
Ahora sí, sube al piso superior y prepárate para vértelas con un **caminante**. Espérale en el piso de abajo y empieza a disparar hasta que esté a punto para ser frito **(5)**. Es posible que la criatura expulse un bicho. Esta criatura **escupe un líquido viscoso** que ralentiza tus movimientos durante unos segundos: mantén la distancia **(6)**.

Sube al segundo piso y busca un ordenador a tu derecha para obtener información. Entra en la habitación contigua del extremo contrario, equipado con el lanzallamas. Al acercarte a la carnicería que hay junto a los retretes **(7)**, aparecerá otro **caminante** y, en la sala anterior, unos **saltarines escupidores**. La mejor táctica es **crear una pared de fuego** entre el caminante y tú. Acaba con los saltarines y luego con el grandullón. Recoge de los retretes un **kit de análisis** y un **botiquín** de las taquillas.

Vuelve a la anterior sala y sube la escalera del tejado. Observa la escena con Pierce y coge de la caja metálica el **rifle de precisión** y algunas **balas**. Puedes manipular el ordenador y el control del telescopio. Sal y baja por la rampa para entrar en un pequeño almacén que hay debajo. Además de **munición** para el rifle, verás varios saltarines. Sal y busca, junto a la puerta que lleva al piso inferior, unos **bidones explosivos**. Haz que estallen y despeja la zona. Ahora podrás **usar la antena como pasarela** al almacén **(8)**.

Pasa con cuidado y, ya en la cornisa, ve a la derecha hasta que asciendas al piso superior mediante un tramo derrumbado (ojo con los bichitos). Pronto darás con una **rejilla** que podrás destrozar a balazos y que te permitirá colarte en el edificio.





07 HANGAR



Nada más caer a las pasarelas del almacén, verás a un tipo pedir auxilio desde una de las oficinas que hay más adelante. Los causantes de sus gritos son unos cuantos **saltarines** y un nuevo tipo de bicho, una especie de **"perro-cosa"** enorme. Ve hacia ellos armado con la ametralladora y dales un poco de plomo, especialmente al grandullón, que, además, necesitará dos raciones de llamas, así que ten cuidado **(1)**.

Con la zona ya más tranquila, busca en el tramo que hay entre la primera y segunda oficina un **panel de fusibles** y repáralo para que se enciendan las luces de todo el hangar. Luego entra al interior de la oficina y **habla con Collins para que se una a ti** (entrégale algún arma, lo agradecerás más adelante) **(2)**. Coge los **botiquines** que te hagan falta del armario que hay en la pared y luego lee la información que te da el ordenador, antes de salir de nuevo al hangar. Avanza de frente hasta que veas una pasarela que desciende hasta la zona inferior.

Lo que te espera a continuación puede ser un poco "peliagudo", así que sigue nuestra táctica. **Haz que Collins no te siga** y se quede al inicio de la rampa, para bajar tú solo. En cuanto pises la zona inferior y des unos pasos, verás que salen de varios sitios tres **perros-cosa. Haz de anzuelo para que te sigan** por la rampa. Antes de llegar junto a Collins, date la vuelta con el lanzallamas y **crea una pared de fuego** para que no lleguen hasta ti. Desde esa posición podrás coserlos a balazos, para después freírlos poco a poco y con mucho cuidado **(3)**. Ahora baja con Collins y da vueltas por todo el hangar para hacer salir de sus escondrijos a todos los **saltarines** que hay ocultos (que no son pocos).





SOPLETE
Un artilugio que usarás casi exclusivamente para crear barreras de llamas a tu alrededor, ya que su alcance es muy limitado. Además, la latas de combustible que usa como munición no abundan precisamente. Un arma para olvidar.

GRANADAS PROFESIONALES
Potentes, de explosión concentrada y muy abundantes a lo largo de toda la aventura. Muy eficaces contra soldados y saltarines agrupados, por lo que las usarás especialmente en la última parte del juego. Eso sí, como con el resto de granadas, debes vigilar los traicioneros rebotes en paredes, no vaya a ser que acabe en tus pies...



GRANADAS DE GRAN EXPLOSIÓN
Aunque escasean más que las anteriores, se convertirán en tus favoritas por su descomunal capacidad destructiva. Donde las granadas profesionales son eficaces, estás lo son el doble. Nunca olvides ponerte a cubierto cuando la lances, ya que el alcance de la explosión es bastante amplio y puedes llevarte un buen disgusto a poco que te descuides.

GRANADAS ATURDIDORAS
Escasas y muy poco útiles. Lo único que hacen es aturdir a tus enemigos durante escasos segundos, dándote a ti la oportunidad de abatirlos con cierta facilidad. No esperes encontrar muchas y tampoco pienses que te van a solucionar algo.

GRANADAS INCENDIARIAS
Escasas pero utilísimas, ya que te permiten a acabar con caminantes y perros-cosa con mayor facilidad. También resultan de gran ayuda contra enemigos finales, ya que realizan la misma función que el lanzallamas, pero con un mayor alcance. Úsalas sabiamente y no las desperdicies con enemigos de poca envergadura: las echarás de menos después...







Con todo limpio de asquerosas criaturas, busca en una de las columnas cercanas a la rampa un **panel de control**. Haz que Collins lo repare mientras tú lo proteges de algunos bichitos más y luego hazte con toda la **munición** que hay desperdigada encima de las cajas de madera que hay cerca de ti y en el container del otro extremo **(4)**.

Ahora vuelve a la pasarela y verás que, después del primer tramo, hay un hueco en la valla para llegar hasta una especie de brazo de grúa que asciende casi hasta el techo. Desde ahí, podrás caminar por la estrechas pasarelas que unen las columnas y llegar hasta el techo de la primera oficina que encontraste y que estaba cerrada, a la derecha (a la izquierda hay algunos **cartuchos**) **(5)**. Dentro ya de la oficina, podrás recoger una **tarjeta llave** y leer la información del **ordenador**. Sal por la puerta y vuelve con Collins para que te acompañe hasta la zona inferior. Allí, bajo la grúa, hay una puerta que ahora puedes abrir (coge el **documento** que hay junto al cadáver) y que lleva a una **grabadora** y a unas escaleras. Te recomendamos que salves, porque llega lo bueno...

Baja pues las escaleras y en ese momento tu compañero se transformará en ya sabes qué. Acaba con él y coge su arma y munición. Continúa pasillo abajo y verás una puerta. Antes de pasar, equípate con la MP5 o la escopeta. **(VER CUADRO COSA 1).**

Antes de arreglar el panel de la puerta de la izquierda y salir, recoge todas las **granadas** que había por el suelo.

COSA 1

Enfrente de ti tienes un enorme bicharraco con tentáculos. Quédate pegado a la pared y dispara a todos los puntos vulnerable que veas en la base, así cómo a los saltarines que surjan del surtidor que hay en la esquina de la izquierda, y que debes destruir cuanto antes. La mejor forma de esquivar los embates de tu enemigo es estando un poco atento y usando los pasos laterales continuamente.
Tras acabar con los puntos vulnerables de la base (1), podrás disparar a la cabeza (parece que se trataba del tipo al que perseguías), hasta que el punto de mira se vuelva rojo. En ese momento saldrán de la pared de la derecha unos tentáculos que tendrás que eliminar. Pégate a la izquierda del todo (ojo con los saltarines si no has destruido el surtidor) y dispárales con la MP5.
Cuando te quedes a solas con la enorme criatura, usa la vista en primera persona para lanzarle a la base un par de granadas incendiarias (si no tienes, puedes recoger algunas del suelo), lo que bastará para derrotarle.



08 HANGAR SUB-ALFA

Déjate caer por el agujero que tienes delante y aterrizarás en un pasillo con dos salidas. Toma la que está junto a los dos cadáveres y llegarás a una cámara con tuberías en paredes y techo. En la columna central verás un **conducto de ventilación (2)** del que empezarán a salir **saltarines** casi sin parar, así que **dispara al conducto hasta bloquearlo del todo** (haz lo mismo con el que hay en la esquina del fondo a la derecha). También tendrás que encargarte de los bichos que salgan de los cadáveres del suelo.

De las tres puertas que hay en la sala, toma la que está a tu izquierda y que lleva a una sala con una rampa tirada tras la puerta. Sube por ella y, al caer al suelo, verás que **un cortocircuito provoca un incendio** en toda la habitación. Quédate pegadito a la rampa y **usa el extintor** para apagar el fuego que esté peligrosamente cerca **(2)**. Ahora ve creando un "pasillo" entra las llamas para acceder a la puerta que hay al fondo, la de la esquina izquierda. Allí encontrarás un **botiquín**, **cargadores** para la MP5, un **extintor** y **combustible**.







Para regresar hasta la habitación de las tuberías, no podrás salir por la puerta de la rampa, si no que tendrás que usar la que está justo enfrente de donde te encuentras ahora. **Apaga las llamas** que te impidan el paso y, ya en la sala de las tuberías, ve por la puerta de tu izquierda. Verás a ambos lados, en el siguiente pasillo, otras dos puertas. La única que puedes abrir es la de la izquierda, así que pasa por ella. Allí encontrarás la ansiada **grabadora** que te permitirá salvar la partida y un **ordenador**. Lee la información que éste te facilitará (un **código** incluido) y luego trastea un poco con los controles de las cámaras que hay repartidas por todo el complejo. También encontrarás, en uno de los lados, los **interruptores** que controlan la apertura de 4 puertas **(3)**. Acciona el que abre la puerta número 4 y sal por donde has llegado.





En lugar de ir a la sala de la tuberías, sigue de frente según sales y encontrarás una puerta con un **panel numérico**. Úsalo (ya tienes la clave) y avanza por el pasillo que hay tras ella para dar con la **puerta número 4**. Tras ella encontrarás dos posibles pasillos, aunque con los dos se puede llegar al mismo sitio. En ambos te toparás con unos sobrealimentados **saltarines**, aunque si escoges el primeros, también hallarás **munición** para la ametralladora.

Acabarás llegando a una sala en al que te espera un caminante (4). Acaba con él y luego acciona la **palanca de la Anulación Hidráulica** que hay en una de las paredes. Coge la **pistola** y la **munición** del cadáver del médico y regresa a la sala de la controles de las puertas. Por el camino te toparás con otro **caminante** , así que mantente alerta.

Abre las puertas de las habitaciones 1, 2 y 3 y dirígete hacia ellas (están en el pasillo donde aterrizaste nada más empezar el nivel). En la sala 3, te espera un **caminante** , pero si usas el lanzallamas para dejarlo encerrado dentro, no te dará muchos problemas. Coge de dicha sala un **lanzagranadas** y un **test sanguíneo** para luego pasar a la número 2, apagar las llamas del suelo y hacerte con algunas **latas de combustible**. Por ultimo, sal y entra por la puerta número 1 para, tras andar unos metros, acabar el nivel **(5)**.

09 HANGAR SUB-BETA

Camina por el pasillo en el que estás hasta que llegues a una enorme sala de operaciones. Aquí te esperan dos **caminantes** y varios **saltarines escupidores**. Estos últimos están en la esquina de la derecha, medio ocultos en una estantería. Cuando acabes con ellos, y sin separarte de la puerta por la que has llegado, podrás **hacer explotar los barriles** que hay en la esquina derecha, al fondo. La deflagración alcanzará al **caminante** que hay justo a su izquierda. A partir de aquí tendrás que vértelas con los dos a la vez, usando las técnicas que ya conoces (crea barreras de fuego para defenderte).

Una vez despejada la zona por completo, puedes coger varios **botiquines** que hay en el armarito de la pared **(1)**. Recoge también →





de encima de una mesa un **test sanguíneo** y luego cruza la puerta que hay en la esquina del lado izquierdo. Allí **encontrarás a Price**, acompañado por un **saltarín**. Acaba con el bicho, coge las **granadas relámpago** de la caja, unas **latas de combustible** y dale un arma a tu nuevo compañero.

Llévale a la sala principal de operaciones y haz que arregle el panel de apertura de la puerta que hay en el otro extremo, la que está más cerca de la que usaste para llegar. Abre la compuerta y encontrarás **munición** para la escopeta y la MP5, **granadas de fuego** y otra **escopeta**. Sal de ahí y pasa a la habitación contigua para bajar por las escaleras de la zona central, tras acabar con los **saltarines** que te ataquen.

En el piso inferior (no sigas bajando) encontrarás una **grabadora**, los controles de apertura de nueve puertas, un **ordenador** y 3 **controles remotos de cámaras** (2). Si te fijas, a través de la cristalera puedes ver unas serie de cámaras conectadas por puertas. Usando los controles de las cámaras, en una de ellas darás con el **Dr. Faraday**. Tu misión es fijarte en los números que coronan cada puerta y que conectan las cámaras, y abrirte paso hasta el "doc" usando los controles de apertura de las 9 puertas. Si te fijas bien, te darás cuenta de que en algunas de los compartimentos hay caminantes o saltarines, por lo que deberás evitar a toda costa que al abrir una de la compuertas, una de estas criaturas llegue hasta el Dr. Faraday.

Antes de bajar, pulsa el interruptor de la puerta número 9. Baja las escaleras y entra en la primera cámara para dar con un **médico**. Te avisamos que está infectado hasta las cejas, pero de momento te servirá de ayuda, así que no acabes aún con él y dale una pistola. Sube de nuevo a la sala de control y **pulsa los botones de las puertas 8, 6 y 3**. Baja y avanza por el camino abierto. Acaba con los bichos (3) y, en la última cámara, con un **caminante**. Tras la batalla, haz que tu nuevo médico te cure y sube a la sala de control para abrir la puerta 2. Sólo debes abrirla cuando hayas limpiado el caminos de enemigos, o el doctor Faraday morirá.

Ahora ve hasta él, entrégale un arma y haz que te siga al piso superior (4). Retrocede hasta la sala de operaciones y acaba con los bichitos que allí te ataquen. Sigue retrocediendo por la puerta por la que llegaste a este nivel y, en la siguiente habitación, serás atacado por un **caminante** y un **tentáculo** en la pared de la derecha. Elimínalos y sigue por el siguiente pasillo, que también encontrarás infestado de **tentáculos**. Acaba con ellos y serás testigo de una reveladora escena.


3


4

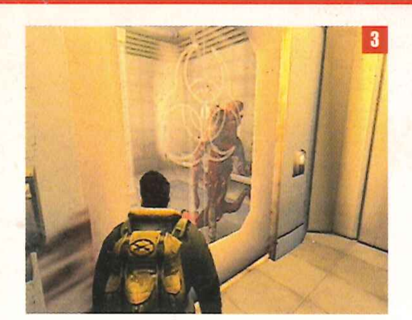

5

10 LABORATORIO MÉDICO DE ESTRATOS

Bueno, después de la sorprendente escenita, aparecerás en la sala de diagnóstico completamente **desarmado y sin un sólo ítem**. Lo primero que debes hacer es **reparar en panel de energía** que hay en una de las paredes. Ya con luz en la sala, observa que tienes dos compuertas cerradas a cada lado de la mesa de operaciones (ambas se pueden abrir) y dos **controles remotos** de cámaras de vigilancia, con las que podrás ver lo que hay tras las compuertas. Seguro que no se te habrá escapado la presencia de un enorme **caminante** rondando por uno de los dos pasillos, precisamente por el que debes escapar de la sala de diagnosis (1). Espera a que el caminante esté alejado de la compuerta y entonces ábrela con el interruptor pertinente. Corre luego detrás de la mesa de operaciones y espera a que se abalance sobre ti. En ese instante, esquívalo por el otro lado de la mesa y corre al pasillo, para cerrar rápidamente la compuerta tras de ti, dejando a tu enemigo encerrado en la sala.


1


2


3

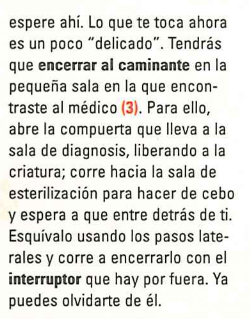


4

A tu izquierda puedes ver una pequeña puerta que, tras reparar su panel de control, te llevará hasta un **médico armado llamado Falchek**. Sin embargo, el tipo no te obedecerá hasta que le entregues algo de **munición**. Justo lo que hay a los pies de un cadáver, cerca de la compuerta por la que has salido de la sala de diagnosis (2). Haz que te acompañe, tras entregarle los dos cargadores, y avanza por el pasillo.

En la esquina que tienes enfrente hay un ordenador cargado con dinamita, así que ten cuidado (si resultas herido, tu nuevo amigo te curará). Coge de encima de las cajas que hay al lado, un nuevo **cargador** de MP5. Sigue hacia tu derecha y serás atacado por un **saltarín**, aunque Falchek lo eliminará en un periquete.

Ve ahora hasta el fondo del pasillo, recoge el documento que tiene el cadáver de un trabajador y ordena a tu compañero que espere ahí. Lo que te toca ahora es un poco "delicado". Tendrás que **encerrar al caminante** en la pequeña sala en la que encontraste al médico (3). Para ello, abre la compuerta que lleva a la sala de diagnosis, liberando a la criatura; corre hacia la sala de esterilización para hacer de cebo y espera a que entre detrás de ti. Esquívalo usando los pasos laterales y corre a encerrarlo con el **interruptor** que hay por fuera. Ya puedes olvidarte de él.



Regresa a por Falchek y repara la compuerta de ese pasillo y que lleva a la zona norte (no la que tiene detrás a otro médico, la otra) (4). En el pasillo te esperan dos nuevos **saltarines**, pero no le durarán mucho a Falchek. Pasa a la salita que hay en el lado derecho y allí encontrarás 4 **botiquines** en la pared, un **ordenador** con información, una **grabadora**, un **control remoto** de una cámara y **los mandos de dos ametralladoras de vigilancia** (inútiles).

Regresa con Falchek a la sala de diagnosis. Abre las segunda compuerta (tu amigo se encargará de los bichos) y coge de un hueco en la pared izquierda, un nuevo **documento** y una **linterna** (saca de ahí al médico o se pondrá muy nervioso) (5). **Repara el panel** de la siguiente compuerta, la de la sala criogénica, y al fondo encontrarás a **Dixon**. Haz que Falchek cure al nuevo ingeniero y sácalos de ahí, ya que aparecerán unos **saltarines**.



Regresa con tu ingeniero al pasillo que rodea la sala de diagnóstico y haz que repare la compuerta que queda por abrir (la más cercana a la sala de esterilización). Así llegarás a la entrada de la armería, donde encontrarás, sobre el mostrador, un **botiquín** y una **inyección de adrenalina**. Pasa ahora a la propia armería (no te preocupes por esos rayos rojos, no hacen daño) (6) y coge la **pistola** y la **munición** que hay en la repisa de la derecha.


5


6





→ Entrégasela rápidamente a Dixon y junto al médico te proporcionarán cobertura frente a los **saltarines** que llegarán a través de un conducto de ventilación. Recoge también el **lanzallamas**, la **MP5** y el **táser** (además de **munición** para todas), reparte entre tus compañeros y sal de ahí.

Dirígete hacia la única puerta del pasillo que todavía nos has abierto (las ametralladoras del techo no te dispararán sin no activas la alarma) y tras la que hay **otro médico llamado Carter**. Es posible que se revele ya como una de las criaturas, o puede que espere todavía un rato. Elimínale o haz que se una a ti (dependiendo de si se ha transformado, claro) y cruza la puerta de la derecha, olvidando de momento la que se abre con un panel numérico.

Frente a ti se interpone una barrera láser, pero podrás desactivarla con los **interruptores** que hay en la pared de la derecha **(7)**.

Pulsa los dos de los extremos y se desactivará (si te equivocas sonará la alarma). Ve hasta el fondo del pasillo y abre la compuerta que lleva a la sala de observación. Aquí serás atacado por unos cuantos **saltarines** desde ambos lados de la sala. Cuando acabes con ellos, examina los **ordenadores** (tus amigos te protegerán) y coge el **kit de análisis sanguíneo** que hay a la izquierda y los **botiquines** de la pared. Sube por cualquiera de las dos rampas y, una vez despejada la zona, busca en el interior de la celda 6 a **Fisk**, un soldado no infectado que se unirá a ti sin pensárselo **(8)**.

Ni se te ocurra abrir el resto de las celdas, ya que en ellas te esperan un tipo infectado y un **caminante**. En la número 3 encontrarás una trampilla que lleva a un conducto de ventilación. Abre un agujero en ella y agáchate para poder entrar, dejando atrás de momento a tus compañeros.

Al otro lado hay una habitación con un par de caminantes. Por suerte, tú apareces en una pasarela elevada y fuera de su alcance. Cerca de las escaleras de bajada encontrarás una caja con 2 **granadas incendiarias**. Apunta en primera persona hacia abajo y procura que, jugando con el rebote en las paredes, alcance a alguno de los caminantes **(9)**. Si las aprovechas bien, morirán los dos y si no, tendrás que bajar y vértelas con ellos cara a cara.

En una de las esquinas de la sala verás un ordenador pero para usarlo, un ingeniero tiene que reparar el panel de energía que hay enfrente. Sal por la puerta y ve en busca de tus compañeros, eliminando a los **saltarines**. Guía al ingeniero hasta el panel. Lee el **código** del ordenador **(10)** y regresa a la sala donde estaba Carter, justo antes de la barrera láser. Verás la puerta del elevador al que hacia mención el ordenador.

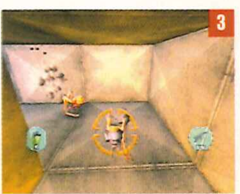




■ 11 MANTENIMIENTO DE ESTRATOS







Nada más salir del ascensor, serás atacado por unos **soldados** desde una puerta a tu derecha. Aunque son resistentes, con las ayuda de tus compañeros no te causarán muchos problemas. Tras este primer ataque, un consejo: **mantén a tu médico con vida durante todo el nivel** ya que te será de vital ayuda (recuerda que no puede curarse a si mismo). Coge del suelo del ascensor una **MP5** y algo de **munición** y arma a tus componentes adecuadamente (los soldados enemigos dejaran una gran cantidad de **munición** al morir, recuérdalo) **(1)**.

Avanza por la puerta de la izquierda (no por la que han aparecido los soldados). Sigue hasta la siguiente sección del pasillo y prepárate para recibir la visita de un nuevo comando de **soldados**, esta vez por la espalda. No bajes la guardia hasta que dejen de aparecer y luego sigue hasta la siguiente estancia, pero tú solo.

Estás en una sala con un montacargas que transportaba algunos especímenes de saltarines en urnas. No les dispares todavía y sube a la garita de control que hay en una de las esquinas. Allí, además de algunos **botiquines** y un **extintor**, encontrarás el **control de una ametralladora** remota alojada en esa misma sala **(2)**. Úsala para acabar con los bichitos de las urnas y luego baja de nuevo hasta el montacargas. Enfrente de éste hay una puerta con un **panel de apertura**. Haz que tu ingeniero lo arregle y encontrarás tras ella una **escopeta**, **cargadores** para las MP5 y **granadas**. Antes de dirigirte hacia la sala del ascensor, harías bien en destrozar las cajas que hay bajo las escaleras ya que en ellas encontrarás más **cargadores**, **cartuchos** y, desafortunadamente, un **saltarín** (en la de en medio).

Ya junto al ascensor, serás atacado por más saltarines, así que estate preparado. Sigue luego por la puerta por la que llegaron los primeros soldados enemigos y avanza por el pasillo, acabando con toda la oposición que encuentres, que no será poca (**soldados** y una **ametralladora** en el techo). No olvides recoger toda la **munición** que vayan dejando tus víctimas y sigue avanzando hasta la siguiente puerta. En esta ocasión, la suerte está de tu lado, ya que no puede ser abierta desde fuera, impidiendo así que los dos caminantes que hay tras ella accedan hasta ti.

Ordena a tu equipo que se quede ahí y rompe la rejilla del conducto de ventilación que hay en la pared de la derecha. Cuélate por él y avanza, eliminando a todos los **saltarines** que te ataquen, hasta que salgas a una nueva sala **(3)**. Nada más tocar el suelo, se producirá un **incendio** a tu alrededor, por lo que tendrás que ser rápido con el extintor. Coge de las dos cajas que hay el rincón **granadas explosivas y aturdidoras** y luego sube las escaleras.

Si andas bien de oído, ya habrás escuchado los pasos de un **caminante**, así que prepárate. Cuando lo dejes casi muerto, retrocede hasta bajar las escaleras y apunta con el lanzallamas al suelo del corredor donde te espera el agonizante bicho. Debido a los productos químicos del suelo, todo el pasillo arderá, librándote fácilmente de tu enemigo. Luego **usa el extintor para abrirte paso** hasta la amplia sala que hay en el otro extremo del corredor, donde te esperan algunos **saltarines**.

Cuando limpies la zona, observa todo lo que te rodea. Enfrente de ti y a la derecha hay unos **interruptores numerados del 1-4**, que se corresponden con las puertas de tu alrededor **(4)**. →








7


8

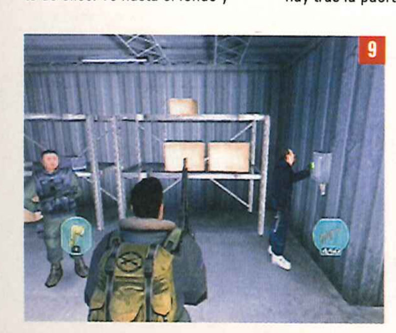
A tu izquierda hay una **grabadora** (sobre unas estanterías y junto a una caja con **munición** para MP5) con su correspondiente **panel de energía estropeado** y una puerta sin numerar, tras la que encontrarás una auténtica carnicería y algunos **botiquines**. Sin embargo, tu próximo destino es el pasillo que se encuentra tras la puerta que hay en el otro extremo de la sala, cerca del interruptor 1 (coge el **extintor** que hay junto a los otros interruptores). En el corredor serás atacado por los **saltarines** que saldrán de uno de los cadáveres de la pared. Al fondo darás con dos puertas y un **cargador** para la MP5 en un rincón.

Abre la puerta de la derecha y verás a lo lejos un barril explosivo. Antes de adentrarte más, haz que salte por los aires **(5)** para despejar la zona de enemigos, aunque no conseguirá aniquilar a los bichitos que hay subidos a los raíles del techo, así que encárgate de ellos. Ve hasta el fondo y encontrarás el **panel que controla la presión del tanque.** Repáralo y sube a la zona superior por las escaleras que hay cerca de la puerta y ve hasta el fondo, pegado a la izquierda. De la rejilla del final saldrá un **saltarín** que no te dará problemas **(6)**. Luego recoge la **munición** para la ametralladora y la pistola, algunas **granadas** y regresa al anterior pasillo para entrar por la otra puerta.

Saca una granadita y, nada más abrir la puerta, tírala al interior. La explosión, junto con los barriles que hay en la sala, acabará con todos los saltarines. Aguarda a que las llamas se extingan y dirígete a la pared del fondo, donde encontrarás el **panel de suministro de combustible** que debes reparar **(7)** para regresar a la sala de los interruptores.

Lo primero es activar el número 1 para librarte sin gastar una sola bala de los dos **caminantes** que hay tras la puerta 3 **(8)**. Luego pulsa el **número 2** y extingue las llamas que siguen activas en la sala de los caminantes. Ya sólo te queda pulsar el **número 3** para llegar junto a tu equipo. Haz que Dixon repare el panel que hay junto a la grabadora y te recomendamos que salves partida **(9)**.

Luego activa el último interruptor, el 4, y se abrirá la única puerta que permanecía cerrada. Crúzala y acaba con el **soldado** que aparecerá, disparando a las cajas explosivas que hay junto a las paredes. Al doblar la esquina, te toparás con una **ametralladora centinela** en el techo, aunque no te será difícil destruirla si haces que tu médico te cure entre ráfaga y ráfaga. Luego acércate al ascensor del fondo y haz que Dixon lo repare. Cuando se abran las puertas, tendrás que lidiar con un par de **soldados**, antes de poder montar **(10)**. Quítale antes el arma y munición a Fisk porque no aparecerá en el siguiente nivel, inexplicablemente.


9


10

12 CALDERA DE ESTRATOS


1


2


3

Tras abrirse las puertas del ascensor, aparecerás en una amplia estancia con dos hornos a ambos lados. En la esquina de la izquierda te espera un **caminante** que puedes eliminar de la forma habitual o **haciendo que se meta en la zona central**, rodeada de cajas, para que quede encerrado (una caja caerá cuando entre, dejándole sin salida), y luego abriendo las compuertas de cualquiera de los dos hornos para que las llamas lo abrasen por ti (mantén a tu equipo dentro del ascensor entonces) **(1)**.

Con la cosa más tranquila, haz que tu ingeniero repare el panel de la caldera central de la pared. Así podrás abrir la enorme compuerta que hay a su lado y que da a un enorme almacén con cajas. Es posible que justo en ese instante, **tu médico se transforme en Cosa** así que estate atento y encárgate de él adecuadamente.

En la zona inferior del almacén hacen ronda varios soldados enemigos, así que procura que no te vean ni a ti ni a tu ingeniero. Camina por el lado izquierdo de la sala hasta que llegues un **panel estropeado.** Una vez reparado por el experto, podrás entrar en la oficina que hay al lado, donde además darás con **Temple**, un médico en un estado de salud bastante preocupante **(2)**. Cúrale, dale un arma y luego **toma el control de la ametralladora** que hay sobre la puerta de la oficina para encargarte de los enemigos que quedan vivos entre las cajas del almacén. Cuando acabes con todos **(3)**, coge el **rifle de francotirador** y la **munición** que hay junto a unos archivadores, consulta el **ordenador** de la mesa y sal de nuevo al almacén (recoge del final de la pasarela en la que estás, a la izquierda, una **lata de combustible** para el lanzallamas).

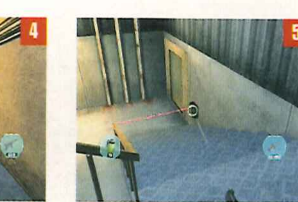
Corre hasta el otro extremo de la pasarela en la que estás y acaba con el **soldado** que saldrá de una habitación a la derecha. Deja a tus chicos fuera y entra tú solo. Encontrarás a **Lavelle**, un ingeniero que no se fía de ti. Dale un arma para que eso cambie y luego hazte con los **cargadores** de MP5 y la **inyección de adrenalina** que hay sobre el fregadero.

Baja a la zona inferior acompañado por tu equipo y recoge toda la **munición** que han dejado tus enemigos, además del **botiquín** que hay en el interior de una caja de madera en la primera hilera. En la pequeña habitación que hay delante de las escaleras encontrarás un **lanzallamas**, **botiquines** y dos **saltarines** que te darán un susto. Ahora dirígete a la sala que hay bajo las escaleras y haz que reparen el panel de la puerta. Aquí podrás **salvar la partida** y aprovisionarte de **cargadores** de pistola, **cartuchos**, **granadas aturdidoras** y **combustible**.

Sal y ve hasta la compuerta que hay cerca del horno. En las paredes puedes ver dos **interruptores numerados** que abrirán las dos compuertas que tienes delante y tras las cuales te esperan dos **soldados. Abre primero la número 1** y espera a que tus enemigos se acerquen a la 2. Lanza una granada hacia ellos y, aún con la compuerta cerrada, les darás casi de lleno **(4)**.

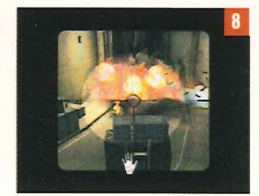
Ya puedes abrir la número 2 y rematarlos sin problemas. Coge toda la **munición** del suelo y cruza la puerta de la derecha. Baja por las escaleras y, al llegar abajo, verás una **trampa explosiva** preparada para estallar en cuanto pases por delante. Apunta hacia ella en primera persona y haz que explote desde un lugar seguro **(5)**. Antes de seguir por la puerta de la derecha, hazte con el **botiquín** que hay sobre una caja metálica.


4


5


6







→ **Tras cruzar la puerta, accederás a un enorme túnel,** casi a oscuras. Ve hacia la derecha y camina hasta que veas un **camión estrellado**. Antes de acercarte más, dispara a los **barriles explosivos** que hay alrededor y acabarás con todo el "rebaño" de **saltarines** que te espera allí (6). Luego acércate y recoge algunas **granadas explosivas y aturdidoras**, para más tarde **reparar el panel** de energía de la carretera. Los focos a lo largo del túnel se encenderán y descubrirás a un grupo de **soldados** parapetados tras unas cajas, unos metros más adelante. Usa tu nuevo rifle de francotirador para acabar con ellos sin mucho peligro (7) y luego elimina a un **caminante** que hay pegado a la pared de la izquierda, tras un montón de cajas.

Avanza unos metros más y verás, en la pared de la derecha, un hueco con el **control de una ametralladora** de vigilancia. Con ella, apunta y **dispara a los barriles** que puedes ver tras la barricada de cajas para que salte en pedazos, y más tarde puedas seguir avanzando (8). Ahora mira en la parte inferior izquierda de la imagen y podrás vera unos **soldados** parapetados tras unas cajas. Acaba con ellos con la ametralladora a distancia y sal de nuevo al túnel. El truco para no sufrir ningún daño y ahorrar munición es dar unos pasos hacia delante y **atraer a los soldados** que aún quedan fuera del alcance de la ametralladora del techo. Puedes acercarte a ellos o simplemente dispararles una vez para que salgan detrás de ti. Después, **corre hacia el control** de la ametralladora y acaba con todos.

Ahora regresa a por tus compañeros y recoge toda la **munición** que hay por el suelo y en las cajas del final del túnel. Haz que uno de los ingenieros repare el **panel** que hay junto a la enorme compuerta cerrada y luego ábrela para llegar a una enorme sala con unas escaleras al fondo. Elimina a todos los **saltarines** que te salgan al paso, coge las **latas de combustible** que hay tras unas cajas metálicas y luego sube las escalerillas con todo tu equipo. Desde esa posición, y antes de hacer nada más, dispara y destroza la enorme caja de madera que hay entre el portón por la que has entrado y la escalera. Dentro te esperaba un **caminante** y algunos **saltarines** que desde tu posición elevada, no te costará eliminar (9). Entra en la garita de control que hay en esa misma pasarela y coge un **extintor**, **munición** para el rifle de precisión, salva la partida en la **grabadora** y repara el **panel de energía** de la pared (10). Antes de bajar las escalerillas, limpia la sala de nuevos bichitos y luego abre la enorme compuerta que hay debajo de la garita de control.
(VER CUADRO COSA 2).

↘ COSA 2

Como puedes ver, el bicharraco tiene un tamaño que da miedo, así que habrá que usar una táctica que no nos exponga demasiado a sus tentáculos.
Desde el portón por el que has entrado, y dando unos pasos hacia la derecha, serás capaz de ver los tentáculos de la Cosa entre dos montones de cajas, siempre con la vista en primera persona (1). El objetivo es lanzar granadas por encima de las cajas que hay junto al bicho (al lado del panel estropeado), haciendo que reboten en la pared y caigan justo en tu enemigo. Si al lanzar la primera, ves que los tentáculos vuelve su "mirada" hacia ti", es que has dado justo en el blanco. Usa las granadas de gran explosión y las profesionales hasta que el cuadrado de "target" se vuelva de color rojo (para ello tendrás que salir y asomarte unos segundos), aunque 6 granadazos deberían bastar.
Ahora repara el panel estropeado del torno y equípate con el lanzallamas y los botiquines. Tendrás que correr hacia el otro lado de la habitación, pasando por delante de la Cosa y usar el interruptor que allí hay. Al hacerlo, unas descarga eléctrica dejara KO por unos segundos a la criatura (2), momento que debes aprovechar para ponerte frente a ella (sin tocar el metal de la jaula o te electrocutarás) y, con la vista en primera persona, enfocar las llamas a la figura "humana" que hay en la base (3). Cuando se recupere, corre al interruptor y repite la acción hasta que arda y muera por completo.
Aunque sus golpes no son muy rápidos y pueden ser esquivados con facilidad, quitan mucha energía, por lo que deberías tener al menos tres botiquines. Con un poco de paciencia, acabarás con ella.







Cuando muera, dejará a la vista el interruptor que había tras ella, y que debes pulsar para que se abra el hangar contiguo. Ve hacia allí, coge la **escopeta** y los **cartuchos** de la estantería y luego pulsa el botón que hay en la pared. Una escena te mostrará una enorme bomba que está a punto de estallar.

Tienes 32 segundos para llegar hasta el ascensor que está justo en el hueco del túnel donde encontraste el control remoto de la ametralladora, es decir, bastante cerca de donde estás (11). Sal pitando hacia allí y entra en el elevador, aunque si no te entretienes demasiado, llegarás con bastantes segundos de sobra.





■ 13 HANGAR DE TRÁNSITO 1

Comienzas en mitad de la ventisca. Avanza siguiendo los **postes luminosos**, hasta que veas a lo lejos un enorme hangar. Vigilando la puerta hay tres **soldados**, aunque no te costará acabar con ellos, ya que caminan en solitario. Entra, camina hacia la derecha y encontrarás, en un rincón, **balas** para el rifle de precisión. Luego ve hacia la izquierda, coge un **botiquín** del interior de un container y cruza la puerta del fondo. Unos metros después, te toparás con algunos **soldados**, pero si entras a bocajarro con la escopeta, será pan comido. Como verás, también hay una pequeña sala cerrada en la que se oye una grabadora, aunque de momento tendrás que olvidarte de ella.

Pasa a la siguiente estancia, mata a otro soldado y recoge el **botiquín** que hay junto a unos postes de madera, para luego continuar tu camino por la única puerta posible. Más adelante llegarás a una sala más amplia y vigilada por dos **soldados**. Nada más entrar, corre a las cajas que hay a la derecha de la puerta y úsalas para cubrirte (coge la **inyección de adrenalina**) para acabar con ellos más fácilmente, usa la vista en primera persona y haz salidas rápidas (1). A la izquierda está la entrada a la zona de retención, pero necesitarás la ayuda de un ingeniero, así que continua por la que hay a la derecha.

Acaba con los 4 saltarines del pasillo y, antes de lanzarte a lo loco hacia el **perro-cosa** que hay al fondo, en la siguiente estancia, deja que los **soldados** que hay a tu alrededor se encarguen de él (2). Cuando acaben su trabajo, elimínalos rápidamente y coge los **botiquines** que hay en la pared.

Olvida los interruptores de las dos columnas y sal por la única puerta abierta. En este largo pasillo darás con tres **soldados** y dos **saltarines**, así que ándate con cuidado. No olvides recoger toda la **munición** del suelo y sal por la puerta del fondo. Mira por la ventana que tienes delante y verás a un **soldado** que podrás eliminar con el rifle de precisión (3).

Ve ahora hasta la zona en la que se encontraba (olvida la puerta que hay a tu derecha de momento) y acaba con otro **soldado** antes de que llegue al interruptor del fondo de la habitación, o se presentarán más soldaditos. Recoge el **extintor** que hay sobre las cajas de madera y retrocede hasta la puerta que acabas de ver. Entra armado con la escopeta y despacha rápidamente a los dos **soldados** que corren hacia el **ingeniero Powell**. →











Tras la charla, entrégale un arma y haz que repare el panel de la cámara de frío y el de la **grabadora**, ambos en esa misma sala. Tras salvar la partida, entra a la cámara de frío, aniquila a los dos **saltarines** que hay dentro y coge una **escopeta**, **cargadores** para la MP5, una **pistola** y algunos **cartuchos** extra **(4)**.

Ahora regresa a la estancia anterior y pasa por la puerta que hay al fondo, en la esquina. Comienza a bajar las escaleras y, como era de esperar, unos cuantos **saltarines** saldrán las dos rejillas que hay en la pared. Una vez abajo del todo, coge los **cargadores** de MP5 que hay debajo de las escaleras y el **botiquín** que está junto a un nuevo cadáver (a él seguramente ya no le hará falta).

Cruza la siguiente puerta y haz que Powell repare el panel de energía de las dos puertas que tienes delante. Cruza la primera de ellas y avanza por el pasillo hasta que veas unos **barriles explosivos** en un rincón. Haz que salten por los aires y te cargarás a algunos de los **saltarines** que te esperan al doblar la esquina.

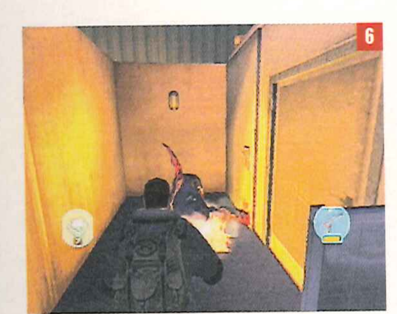
Acaba con los que queden vivos y, unos pasos más adelante, darás con una ventana por la que se puede ver la sala contigua. Acaba desde ahí con los **soldados** que hacen guardia (si te ven correrán hacia el pasillo donde estás y te pillarán por la espalda, así que cuidado) y, tras recoger toda la **munición** que necesites, usa el **control de la cámara remota** para ver a un **perro-cosa** encerrado y con el que podrás tratar en breve **(5)**.

Retrocede y pasa ahora por la otra puerta para llegar hasta donde estaban los soldados. Haz que el ingeniero repare el **panel de la grabadora** de encima de la mesa y salva la partida. En el otro extremo encontrarás la puerta que lleva hasta el perro-cosa.

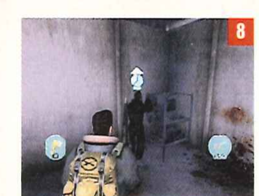
Coloca a tu compañero a una distancia prudente y disponte a abrir la puerta armado con el lanzallamas. En cuanto tu enemigo escape de su prisión, **crea una barrera de fuego** alrededor de la puerta para que puedas llenarlo de plomo sin peligro. Luego sólo tienes que esperar a que se acerque para dejarlo bien tostadito.

Entra en la pequeña habitación y coge la llave del arsenal de las manos del cadáver del rincón. El arsenal está frente a la grabadora, en esa misma estancia. Pasa al interior y coge de las estanterías de ambos lados una **linterna** y algo de **munición**. Luego desactiva la barrera láser que bloquea el acceso a las **cargas C4** y, sin que puedas evitarlo, saltará la alarma. Ni que decir tiene que en breve podrás disfrutar de la compañía de varios **soldados**, así que coge las 4 cargas de las estanterías, salva la partida y comienza a correr hacia donde viste la puerta que llevaba a la sala de retención. Por el camino, te toparás con numerosos **soldados, saltarines** e incluso un par de **perros-cosa**, aunque a estas alturas ya sabrás tratar con ellos **(6)**.

Una vez allí, haz que Powell repare el panel de la sala de retención y prepárate para hacer de psicólogo. Tras esa puerta hay una dantesca carnicería que pondrá en **estado de locura a tu compañero** en cuestión de segundos **(7)**. Lo malo es que lo necesitas para que **repare el panel** del fondo, así que asegúrate de que











antes de entrar está completamente tranquilo. Haz que te siga hasta el fondo para ordenarle, rápidamente, que repare el panel **(8)** y luego sácalo de ahí a toda pastilla o adminístrale una inyección de adrenalina.

Tras consultar el ordenador, ya a solas, dirígete a la pequeña sala cerrada que encontraste al poco de entrar al hangar, despachando por el camino a los **soldados** y al **perro-cosa** que aparecerán **(9)**. Coge la **munición** y los **botiquines** del suelo) y abre la puerta con el código del ordenador para llegar hasta un **lanzagranadas**, **granadas profesionales** y una **grabadora**. Ahora dirígete hacia la salida del hangar, encargándote de 4 **soldados** más **(10)**.

■ 14 CONTROL DE VUELO

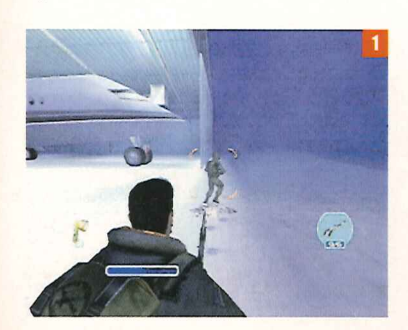
Una vez más, empiezas en mitad de ninguna parte. Corre hacia la derecha (dile a Powell que te siga) hasta que veas un enorme hangar. Rodéalo para dar con la entrada y presta atención. **Tendrás que entrar en 4 hangares distintos**, pero **aniquilando a los guardianes** que custodian la entrada antes de que llegue al interruptor que cierra las compuertas, y que siempre están situados en una de las esquinas del hangar. Si corres tras él y no dejas de disparar, no encontrarás problemas **(1)**. **Luego debes colocar una carga C4** en cada uno de los 4 aviones, siempre en el tren de aterrizaje delantero **(2)**.

Harías bien en examinar a fondo todos los hangares, ya que en algunos encontrarás abundante **munición** y algún **botiquín**, custodiados, eso sí, por **saltarines y soldados**. Otra cosa a la que debes prestar atención es el estado de **tu compañero, ya que es posible que se transforme en Cosa** a lo largo de la misión, así que no lo pierdas de vista. Los hangares están situados, de dos en dos, a cada lado de la torre de control que hay en la zona central.

Cuando hayas acabado de colocar las cargas explosivas, dirígete a la entrada de la torre de control, que encontrarás vigilada por un par de **soldados**. Ya dentro, acaba con el **caminante** que patrulla el pasillo principal de la planta baja y, luego, dirígete hacia la sala de datos, situada en la zona central.

Tras reparar el panel de la pared, podrás consultar un ordenador con datos, además de salvar la partida y coger de la mesa la **llave de la torre de control**. Al hacerlo, unos cuantos **saltarines** saldrán de los cadáveres y un **perro-cosa** entrará derribando la puerta **(3)**. Crea una pared de fuego que mantenga a la enorme criatura lejos de ti, y encárgate primero de los pequeños. Cuando te enfrentes al **perro-cosa, ten cuidado con la estrechez de la habitación** al usar el lanzallamas o te llevarás un buen disgusto.

Tras despacharlos, sal al pasillo y gira a la izquierda para, tras pasar por delante de la puerta de entrada, dar con otra en la pared de la derecha. Entra y encontrarás dos puertas más con sendos





paneles estropeados. Si Powell sigue vivo, haz que repare el de la izquierda y podrás entrar en la sala de datos 3, donde encontrarás **cartuchos**, **cargadores** para MP5 y una **grabadora (4)**. Repara tú mismo el otro panel y cruza la puerta hasta un nuevo pasillo.





Camina hacia la izquierda y verás a lo lejos un barril explosivo. Dispárale y habrá una serie de explosiones que te despajarán un poco el camino, aunque no acabará con el **caminante** que hay unos metros más adelante **(5)**. Elimínalo rápido y darás con **Reed, un médico que necesitará un arma** y ayuda sanitaria (sorprendentemente, hay un **botiquín** a sus pies).





Da media vuelta y ve hacia la puerta de la zona central de la torre, cerca de la sala de datos en la que hallaste la llave de la torre de control (en los baños no hay nada). Tendrás que subir por unas largas escaleras de caracol vigiladas por un par de **saltarines**. En el pasillo que hay al final de ellas, encontrarás dos salas de control, una de ellas habitada por otro caminante. Cuando acabes con él, salva la partida con la **grabadora** que hay en una de las dos salas y asómate por el ventanal hacia el exterior. Desde ahí puedes ver dos de los hangares y, afortunadamente, también las **cargas de C4. Debes usar el rifle de francotirador para disparar contra ellas,** pero teniendo en cuenta que, en el momento que aciertes a la primera, las puertas de los hangares restantes comenzarán a cerrarse. Tendrás que alcanzarlas a las dos en pocos segundos **(6)** y luego correr (más bien volar) a la otra sala de control y repetir la operación con los aviones restantes.

Cuando lo consigas, una escena te mostrará cómo unos **soldados** y **saltarines** entran en la torre de control. Te los encontrarás de camino al punto donde encontraste a Reed. Una vez allí, pasa por la puerta destrozada, coge las armas de tus compañeros (no te acompañarán al siguiente nivel) y cuélate por el **conducto de ventilación** que hay en el suelo.



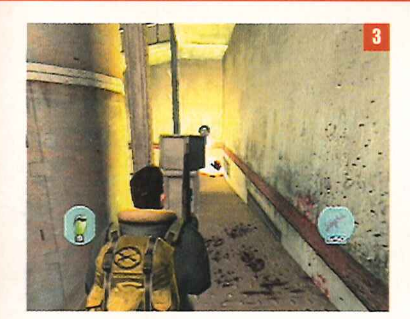
15 SEGURIDAD DE ARMAS

Arrástrate hasta que salgas a una enorme caverna. Al fondo a la izquierda verás una caseta de la que salen los rugidos de un **caminante**. Lo mejor es que crees **una barrera de fuego** frente a la puerta y luego **repares el panel** que hay en una pequeña garita a su izquierda. El bicho saldrá arrancando la puerta **(1)**.

Elimina a la criatura, entra a la caseta y hazte con un **lanzagranadas**, un **lanzallamas**, un **extintor**, **cartuchos**, **granadas de gran explosión** y algunos **botiquines**.



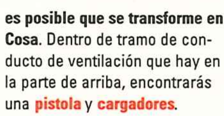






Sal al exterior y ve hasta el elevador del otro extremo. Cuando intentes ponerlo en funcionamiento, descubrirás que necesitas una identificación especial y que en él descansaban tres adorables **saltarines**. Cuando los elimines, sube por la rampa excavada en la roca, junto al elevador, y llegarás a un conducto de ventilación. Antes de meterte en él, espera a que se produzca una explosión si no quieres tostarte más de la cuenta. Ahora entra y comienza a arrastrarte, mientras eliminas a más **saltarines** y recoges unos **cargadores** de pistola y MP5, hasta que salgas por el otro extremo.

Nada más abandonar el conducto, verás pasar por delante de ti a un **médico, Cohen**, que intenta escapar de algunos **saltarines** y **soldados** mientras corre rampa arriba. Síguele y líbrale de sus enemigos para después darle un arma y hacer que se una a ti, pero sin perderlo de vista, ya que **es posible que se transforme en Cosa.** Dentro de tramo de conducto de ventilación que hay en la parte de arriba, encontrarás una **pistola** y **cargadores**.



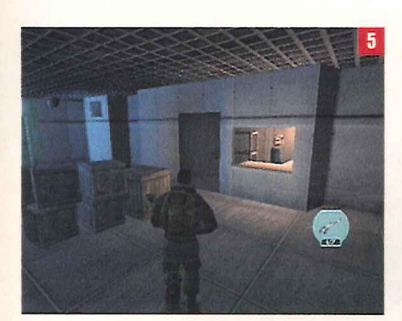
Lo que te espera ahora es una de las partes más difíciles, ya que tendrás que empezar a descender por la rampa hasta abajo del todo, **enfrentándote a multitud de enemigos.** Cada uno de los cadáveres que veas tirados en los rincones se convertirán, cuando estés cerca de ellos, en auténticos hervideros de **saltarines**. Si no quieres verte en serios apuros, intenta evitar que te rodeen **(2)**.

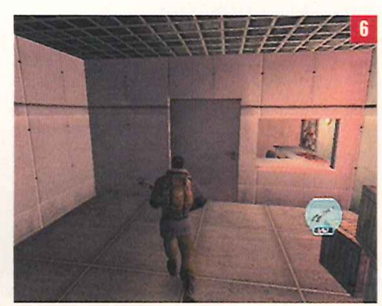
También encontrarás algunos soldaditos con ganas de guerra, además de **ametralladoras de vigilancia** en cada piso. Para acabar con ellas, dispara a los **barriles explosivos** que tengan cerca o aléjate hasta que dejen de disparate y usa, en primera persona, cualquier arma para destruirla **(3)**.

Además, debes tener en cuenta los chorros de vapor que salen de las tuberías de la zona central y que pueden quitarte mucha energía si permaneces frente a ellos más de un segundo. Por último, tendrás que lidiar con un **perro-cosa**, acompañado por numerosos **saltarines**, en el último nivel. Para llegar sano y salvo, avanza despacio y con mucha atención, además de recurrir a Cohen para que te cure.

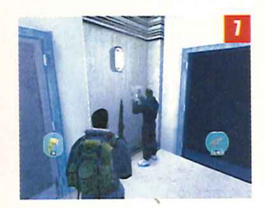
Cuando alcances la puerta, haz que tu compañero se quede fuera y entra solo. Nada más hacerlo, corre hacia el hueco de la pared izquierda para cubrirte del fuego de las **ametralladoras centinelas** del otro extremo del pasillo. Desde ahí, prepárate para salir pitando al cuartito de ese mismo lado. Cuando entres, **pulsa rápidamente el botón** de la pared **(4)** y desactivarás las ametralladoras. Ahora recoge lo que hay en la estantería (**pistola**, **cartuchos** y **escopeta**) y **salva la partida (5)**.







→ **Regresa a por Cohen y haz que te espere** en ese pequeño cuarto y luego continúa avanzando por la siguiente puerta. Nada más abrirla, sal pitando hacia la pared de enfrente y métete en otra sala, parecida a la anterior, para pulsar a toda velocidad el **interruptor (6)**.



Esto desactivará la **ametralladora** situada en la pared de la izquierda (en el mismo lado de la sala), pero no la de la derecha. Para librarte de ella, puedes optar por destruirla haciendo rápidas salidas en primera persona (con el consiguiente gasto de munición) o salir a toda velocidad y dirigirte al **interruptor** que hay debajo de la que acabas de desactivar. Si eres herido, Cohen te curará.

Elimina el saltarín que aguarda en el conducto de ventilación de la pared y luego coge **munición** para el rifle de precisión y un **botiquín** de entre las cajas del pasillo. Pasa por la siguiente puerta y corre hacia el hueco de la pared izquierda, donde permanecerás a salvo de las **ametralladoras** del fondo. Da media vuelta y verás otras dos, aunque inactivas. Destrúyelas con la pistola y luego pégate una carrera hasta la habitación del otro lado del pasillo, donde encontrarás una **MP5**, unos **cargadores** y el **interruptor** que apaga las ametralladoras.

Regresa a por Cohen, cura tus heridas (7), quítale el arma (no te acompañará al siguiente nivel), y cruza finalmente la última de las puertas del nivel.

16 LABORATORIO DE ARMAS

El nivel comenzará con una curiosa escena entre dos ingenieros. **A ti te toca decidir cuál de los dos está infectado,** aunque ya te adelantamos que el blanco de tus balas debe ser el tipo de la izquierda, **Ryan**. Cuando acabes con él, ya transformado en Cosa, **cura a Stolls** y recoge los dos **botiquines**, un **kit de análisis sanguíneo** y un **táser**.

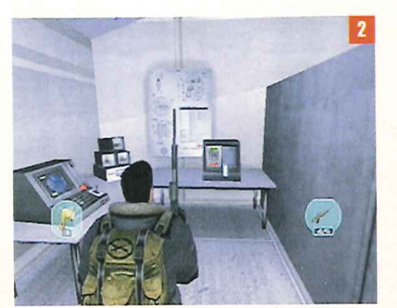
Tu siguiente destino es la puerta que hay tras un recodo a la izquierda, más allá del mostrador de recepción, y que lleva a un laboratorio. Haz que Stolls arregle el **panel estropeado** que hay en la pared y entra en la sala de datos de al lado para **salvar la partida** y hacerte con algunos **cartuchos**.

Luego sal y sube la pequeña rampa que hay a la derecha para encontrar el **panel de energía del laboratorio**.

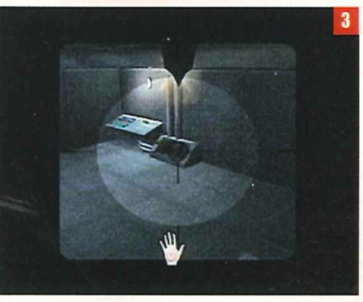
Cuando tu compañero la arregle, verás que todos los ordenadores de la sala se encienden **(1)**, pudiendo así consultarlos. Sin embargo, deberías reprimir tu curiosidad, porque si examinas los que hay al fondo, un **caminante** irrumpirá en la sala a través de la pared de tu derecha, acompañado de algunos **saltarines**.

Ya con el suministro de energía recuperado, acércate a los **mandos** que hay en una mesa, entre la sala de datos y la zona de los ordenadores **(2)**. Tal y como te explica Stolls, tendrás que pulsar el **botón de apertura** de una de las puertas de recepción cuando él se acerque a ella. Para hacerlo en el momento oportuno, **usa el control de la cámara** que hay en la recepción y que está en esa misma mesa. Cuando lo veas acercarse a la puerta, pulsa el interruptor situado justo a tu derecha y luego **toma los mandos de la ametralladora**, al lado. Así podrás aniquilar a los **saltarines** y los **surtidores** que hay tras la puerta en cuestión. Cuando acabes de "limpiar" la sala, recoge el **extintor** que hay en el suelo y dirígete hacia allí. Apaga el fuego y entra por la puerta de la derecha para dar con tu **compañero transformado en Cosa**. Acaba con él y recoge la **pistola** y los **cargadores** que hay en la mesa. Sal y continúa por la segunda puerta.









Una escena te mostrará cómo quedas encerrado en una sala de control que está siendo llenada de gas venenoso. **Tienes 30 segundos** para ir a toda velocidad al **panel** que hay en la pared de la izquierda y arreglarlo, para luego correr hasta el **control remoto** que hay en la mesa del otro extremo de la sala. Controlando la ametralladora que hay en la habitación contigua, podrás **hacer saltar por los aires el depósito de gas** venenoso que hay pegado a la pared de la derecha (un tanque de color verdoso) **(3)**.

Cuando estés a salvo, coge los botiquines, latas de combustible y **cargadores** para MP5 que hay a tu alrededor. Después, examina los **ordenadores** y verás como la gran compuerta de recepción se abre. Ve hacia ella (**salva la partida** en la sala del tanque de gas venenoso) y prepárate para vértelas con otra **ametralladora centinela**, tras girar a la izquierda. Cuando acabes con ella, con unas cuantas salidas en primera persona, pasa a la siguiente habitación. Acaba con los **saltarines** y el **surtidor** de la pared y pulsa el **botón** que hay junto a ellos.



Sigue tu camino y saldrás a una estancia amplia con varias salas más. Ve a la derecha y entra en la puerta que queda, también, a la derecha (tras reparar su **panel de acceso**). Dentro hay tres **controles de cámaras** remotas con los que podrás echar un vistazo a la zona. Luego sal de ahí y ve a la izquierda hasta que veas una sala de control elevada, al fondo. De ella saldrán dos **soldados** que no te darán muchos problemas.
Antes de entrar, hazte con todo el arsenal que hay en las estanterías de la derecha y **practica un poco tu puntería** en las galerías de tiro de la izquierda **(4)**.

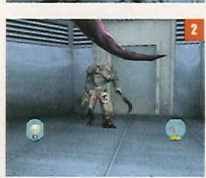
Repara el panel de energía que hay bajo las escaleras de la sala de control y entra **(5)**. Antes de salir, acompañado por tu **nuevo ingeniero**, ponte a los mandos de un **control remoto**. Gracias a él podrás disparar a los **barriles explosivos** que bloquean la puerta del laboratorio de investigación y acabar con los dos **saltarines** que hay en su interior.

Antes de entrar ahí, haz que Peltola arregle el panel de acceso a la sala de datos (enfrente de la habitación con los tres controles remotos), donde encontrarás **munición**, un **lanzagranadas** y una **grabadora**. Ya en el laboratorio, hazte con la **llave de acceso al arsenal** que hay sobre una mesa **(6)** y **salva la partida**; en breve lo agradecerás. →

COSA 3

Nada más entrar, un enorme bicharraco se descolgará del techo y empezará a sacudirte con su propio cuerpo. Puedes eliminarlo corriendo en círculos y disparándole a la vez, pero vamos a darte un truco infalible y mucho más seguro.
Nada más verlo, corre hacia él, a la zona central de la sala, y agáchate justo debajo (fíjate en su sombra para guiarte). En esa posición no podrá darte y tú podrás ponerle fino a balazos. Incluso puedes ahorrar plomo si, desde ahí, creas en el suelo un círculo de fuego a tu alrededor (1). Las llamas se encargarán de eliminar al bicho sin esfuerzo.
Eso sí, no pierdas de vista al Caminante que se liberará de una urna tras los primeros segundos de lucha. Intenta acabar con él lo antes posible (2), sin moverte del sitio. Luego, espera a que la Cosa coja su punto de "cocción" y aparecerá la palabra "escapar" en la esquina superior izquierda de la pantalla.





Ve con tu nueva llave a la única puerta que te falta por abrir (junto a la galería de tiro) y acaba con dos soldaditos para pasar a la siguiente sala y enfrentarte a un nuevo monstruo.
VER CUADRO COSA 3

Tras acabar con la bestia y el caminante échate a un lado, porque aparecerán algunos **soldados** por la puerta que acaba de reventar. Elimínalos y **salva la partida**. Tu siguiente destino es el conducto de ventilación por el que llegaste al complejo, al principio del nivel anterior, así que comienza a andar.

Tras dar unos pasos, verás que la instalación empieza a venirse abajo **(7)**. Equípate con el extintor y avanza muy despacio mientras evitas las explosiones y apagas las llamas que te corten el paso.

Cuando llegues a las pasarelas de la sala de las tuberías, avanza pegadito a la pared y muy poco a poco. En lo alto te esperan dos **caminantes** y un par de **soldados**. Cuando los bichos acaben con los hombres de Whitely, elimínalos. En lo alto del todo, encontrarás el conducto de ventilación que te llevará a la caverna donde estaba el elevador. Antes de salir del conducto, aguarda dentro a que se acerquen los **perros-cosa** y **saltarines** que patrullan en la caverna. Si los esperas situado a un metro de la salida, podrás acabar con ellos sin un solo rasguño **(8)**. Monta en el elevador para salir de ahí.

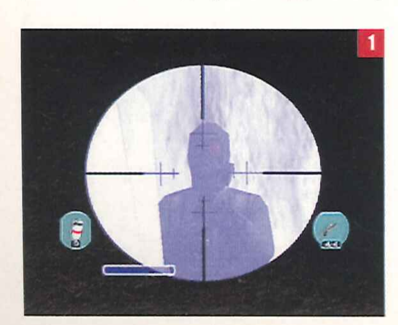




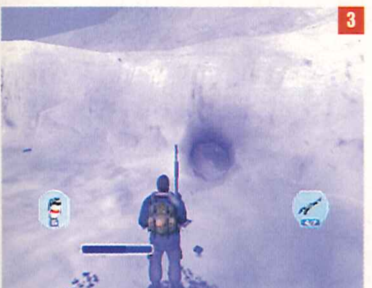


17 PRUEBAS DE CAMPO

Tras ver cómo Whitely sale corriendo y coger las **balas** para el rifle que hay en un rincón, sal de tu escondite e intérnate en la ventisca. Tendrás que avanzar por un estrecho camino, plagado de **soldados** a los que tendrás que eliminar poco a poco. Lo mejor que puedes hacer es usar el rifle de francotirador cuando veas a algún enemigo a lo lejos **(1)** y usar las granadas cada vez que tengas oportunidad. También verás algunos **barriles explosivos** a lo largo del camino que te ayudarán a quitarte algunos soldados de encima cuando los hagas saltar por los aires **(2)**.









Tras unos metros encontrarás, en el lado izquierdo, una estrecha caverna donde te esperan 4 **botiquines** y algunas **granadas** y **munición (3)**. Sigue avanzado con mucho cuidado, y sin perder de vista la barra de congelación, hasta que veas una **bóveda** en un paraje más amplio. Entra al interior y observa la sorprendente escena que tiene como protagonista a tu archienemigo. Luego recoge los **botiquines** y la **munición** de la derecha y salva la partida con la **grabadora** de la izquierda.

Empieza a avanzar por el camino de la izquierda y prepárate para encontrarte con otro buen montón de **soldados**. Igual que antes, deberás caminar con cuidado y poco a poco, aprovechando las granadas cada vez que te surja la oportunidad. Aunque el camino es largo, no tendrás problemas con los enemigos **(4)** ni con la orientación, ya que sólo hay una posible ruta.

Cuando llegues a una zona con una gran cantidad de munición, equípate con el rifle francotirador y sal al exterior por la puerta que hay sólo unos metros más adelante. Corre a ponerte a cubierto tras los containers de la derecha y disponte a eliminar a **cinco francotiradores** apostados en el edificio a medio construir que hay al fondo. Bastará con que hagas rápidas salidas en primera persona y que corras a "coger" calor de vez en cuando al interior de la cúpula en la que has estado antes.

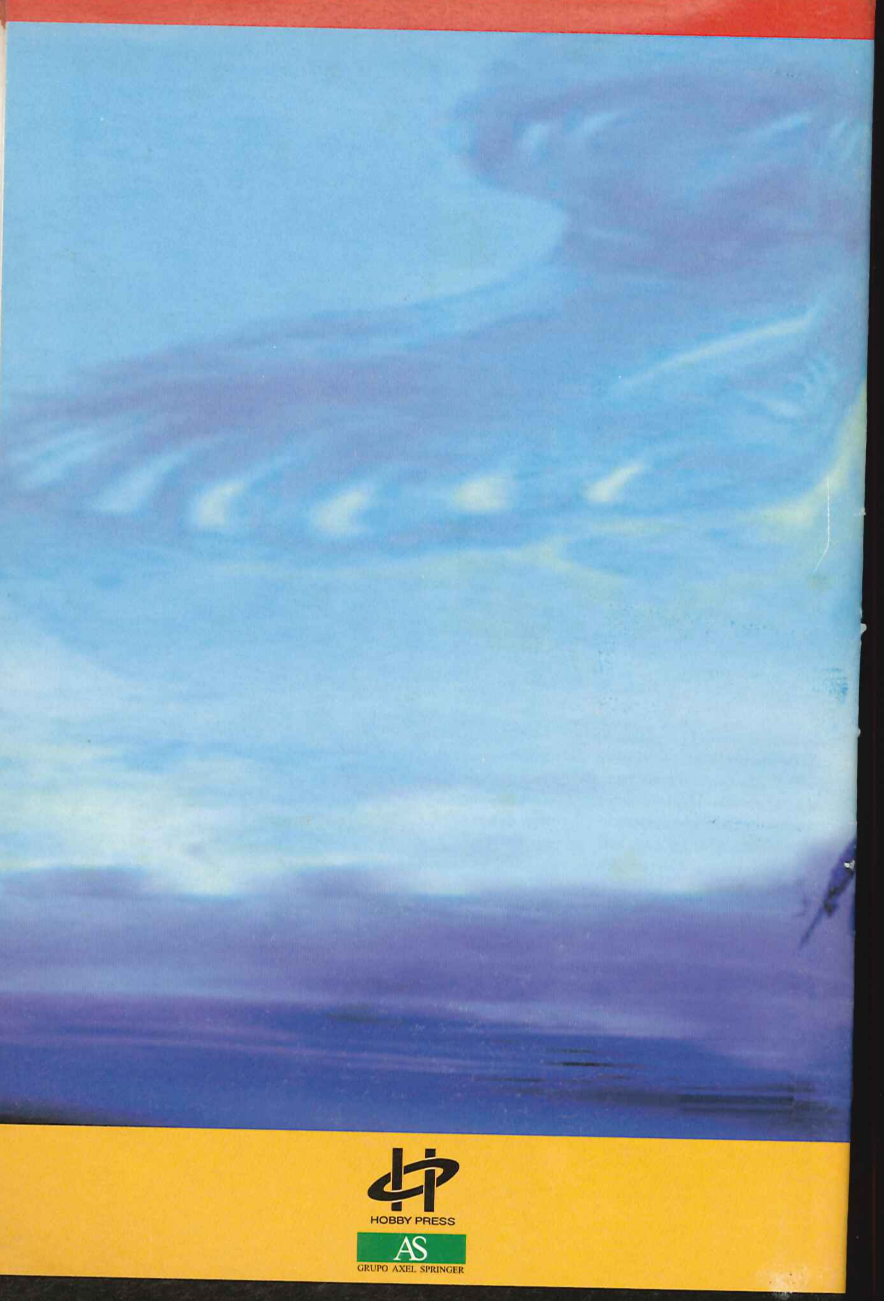
Cuando acabes con todos, corre hacia el edificio y busca, en un container abierto que hay detrás de él, algo de **munición**. Por último, intérnate por el sendero que discurre justo a la derecha, en la pared rocosa, para dar por fin con tu gran enemigo.
Después de dos interesantes animaciones, **aparecerás montado a bordo de un helicóptero** y volando alrededor de la Cosa en la que se ha transformado tu ex-jefe. Venga, que hay que ser valiente...
VER CUADRO COSA 4



↘COSA 4

Para empezar, y con la estupenda ametralladora que tiene en las manos, dispara a los barriles que hay a su alrededor, en la base (1). Con dos o tres montones que hagas saltar por los aires, bastará para que se produzca un fuego lo suficientemente molesto para nuestro "amigo". Después, no tienes más que disparar a la gran mano o garra que hay en la parte superior de la criatura, para hacer que salga, de uno de los costados, una especie de tentáculo. Es ahí precisamente donde deberás concentrar tu fuego hasta que vuelva a esconderse, momento en el que tendrás que repetir el castigo sobre la garra y el tentáculo, alternativamente, hasta que por fin lo abatas.
Eso sí, procura no entretenerte demasiado, ya que bastarán dos o tres impactos de tu letal enemigo para derribar el helicóptero (2). ¡Suerte, y al toro!





HOBBY PRESS
AS
GRUPO AXEL SPRINGER

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayMania Nº 47